MASTER ▲ MEGA DRIVE ▲ GAME GEAR ▲ CDs ▲ ARCADES

SUPERGAME

ANO 2 - Nº 23
JUNHO DE 1993
CR$ 105.000,00

STREET FIGHTER II'

Fotos inéditas da versão para Mega! Saiba tudo sobre o cartucho do ano!!

INACREDITÁVEL!
8 MAPAS DE JOGOS
3 PÁGINAS DE DICAS INFERNAIS

MASTER
Batman Returns,
Predator 2 e
World Class Golf

MEGA
Cool Spot
Muhammad Ali
Cyborg Justice
Out Run 2019
McDonald's 2
X-Men • Fatal Fury
James Bond
Splatterhouse 3
e muito mais

GRÁTIS
9 GAME CARDS DE STREETS OF RAGE 2!!

SUPERPROMOÇÃO
ACHE O CHEFE E CONCORRA A 100 PRÊMIOS!

Tomar um copo de Ovomaltine é tão chocante como detonar uma partida de videogame. A única diferença é que com Ovomaltine, você vai arrepiar sempre.

WANDER

Ovomaltine®

É POWER!

Neste Nº

6 **STREET FIGHTER II'** Fotos inéditas do maior jogo de luta de todos os tempos - agora para Mega Drive!!

12 **SPLATTERHOUSE III** e outros onze carts quentes na melhor seção de lançamentos da Galáxia!

38 O mercado nacional começa a esquentar com dois cartuchos animais para Master System: *Predator 2* e *Batman Returns*.

Carta do chefe

"Não existe jogo que sempre dure e nem fase que nunca se acabe"

Providenciei presente pra vocês nesta edição. São as Game Cards do clássico de porrada **Streets of Rage II**. Vocês sabem que o Baby Betinha (recordista sul americano de **Street Fighter**, crítico da revista *GamePower* e autoridade inconteste no assunto) está colaborando conosco e deu a idéia. Encampei no ato. Game Cards são febre no Japão e estão rolando também da edição da revista *GamePower* que está nas bancas. A *SG* vem com inovações que vão deixar queixos caídos e concorrentes preocupados. É bom lembrar que a primeira foto de **SF 2** pro Mega foi nossa. Não estou pra brincadeira e vocês podem aguardar que muita coisa sobre "**Street**" vai rolar nas nossas páginas. Fiquem espertos! Contratei um "ombudsman" seguindo a tendência da imprensa mundial. Esse profissional vai vasculhar o que é veiculado nas revistas de games e analisar. Não escapamos ilesos, a *SG* também é alvo (predileto) dele. Não deixem de conferir a coluna do Akira E. A. Gora. Tem seção nova também. **Jogo Rápido** não deixará de fora qualquer cart lançado no mês, são fotos e ficha técnica. Pra completar estamos dando nada menos de19 dicas. Uau!

O Chefe

Sumário

Cartas	4
Street Fighter II'	6
Saiu nos States	9
Jogo Rápido	18
CD	20
Onde está o Chefe?	21
Rola lá fora	24
Master Especial	28
Supertáticas	31
Mega Especial	34
Superjogos	38
Clube do Chefe	42
O Chefe Responde	45

Especializado em cenas da pesada, quadrinhos e outras coisitas mais, Roko fez a ilustração da capa desta edição. Fera é pouco!

CARTAS

Mesmo depois da derrota no plebiscito, as cartas seguem mostrando o enorme carisma do Chefe, o rei dos games

Reconhecimento

Olá, galera da ***SG***. Gostaria de parabenizá-los por terem feito a revista mais completa e mais legal da galáxia. Por favor, Chefe, não brigue muito com a redação, pois são eles que chegam no final dos jogos e nos fornecem dicas. Um abraço a todos.

Fábio E. C. Joaquim
São Paulo - SP

RdR: *Obrigado, Fábio. Quando chega uma força assim dos leitores é ótimo pra gente. Ele dá uma acalmada por uns dois dias. Depois recomeça. Fica tiririca com jogo que não foi terminado. O responsável não tem mais direitos, só deveres. Mas o Chefe melhorou muito desde que se apaixonou. Bendita Marjorie Bros. Você conhece? O significado dela pra redação é semelhante ao da princesa Isabel, a redentora. Um grande abraço.*

Grande alívio

Aí, galera. Que alívio! Fiz a coisa certa. Li a ***SG*** nº 20 e passou a vontade de comprar um Super Nes. Quando sair um especial de **Street Fighter** para Mega, vê se capricha nas dicas e faz um superposter deles, tá?

Cleber Luiz Blumm
Camboriú - Santa Catarina

RdR: *Aí, Cleber! Temos a impressão que você vai se amarrar nesta edição. E nas próximas também. Falou em Street Fighter do Mega, é com a gente mesmo. Nós fomos os primeiros a levantar a lebre, depois os primeiros a confirmar e somos os primeiros a dar, é lógico. As outras revistas ainda não acreditam que é verdade. Isso é categoria, o resto é conversa fiada.*

Vote no Rei

Querido Chefe, hoje quero aproveitar esta carta para mostrar os meus dois sistemas de governo: Presidencialismo - o Chefe é o presidente. Monarquia - o Chefe é o rei. Meu voto é monarquia, pois o rei tem mais mordomia e é isto o que o Chefe merece. Muito Obrigado, Sua Alteza Real.

Rodrigo Malta Carrojo
São Paulo - SP

RdC: *É muito gratificante o reconhecimento de vocês. Por mais que queiram me sujar na praça, boa parte do meu eleitorado é fiel. O que mais um homem pode almejar? Meu filho, você é bastante inteligente e deposita suas esperanças nas pessoas certas. Cada dia me convenço mais, os leitores da SG são uma categoria superior de seres humanos. Dentro da cabeça deles tem tutano e eles a colocam pra funcionar!!! Saudações reais.*

Chance pro Master

Para o Chefe. Ai! não gostei. Como é que você deixou tirar uma foto sua. Cadê aquela expectativa? Agora não tem mais graça. Você deveria ter anunciado na revista anterior para aumentar a publicidade e ter mais lucros. Mas, de qualquer forma, já aconteceu. A revista é boa, mas o Master tem que ter chance nela. Falou? Então, um abraço.

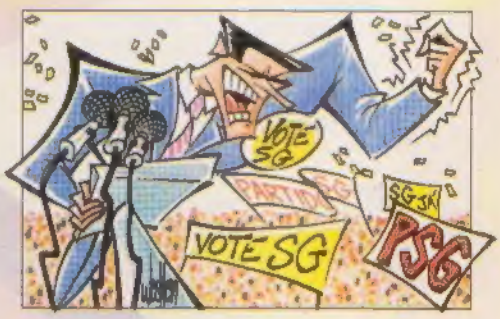
André Pereira Passos
Rio de Janeiro-RJ

RdC: *Eu deixei? Fui assediado por uma enorme parcela da imprensa brasileira. Todos queriam minha imagem, uma palavrinha, qualquer coisa. Além disso, a foto foi publicada sem minha autorização. Quando vi, já tava feito. Mas não concordo com você. O resultado foi melhor do que eu esperava. Despertei grandes paixões, sabia? Outra coisa que não concordo: somos a única revista que dá especial de Master System. Você não perdeu Master of Darkness da última edição, né? Em Superjogos publicamos os lançamentos de A Pequena Sereia e Lemmings.*

Street Fighter

Amigos da ***SG***. Vocês estão sempre em primeiro lugar na política dos games, como com o **Street Fighter II** que sairá para Mega Drive. Parabéns para vocês. Adorei a aparição do Chefe, até com muito estilo! Caro Chefe, responda para esse seu fiel leitor: Qual a capacidade de Mega que um jogo de Super NES pode ter? Por favor, mande um poster bem chocante do Vega (**SFII**).

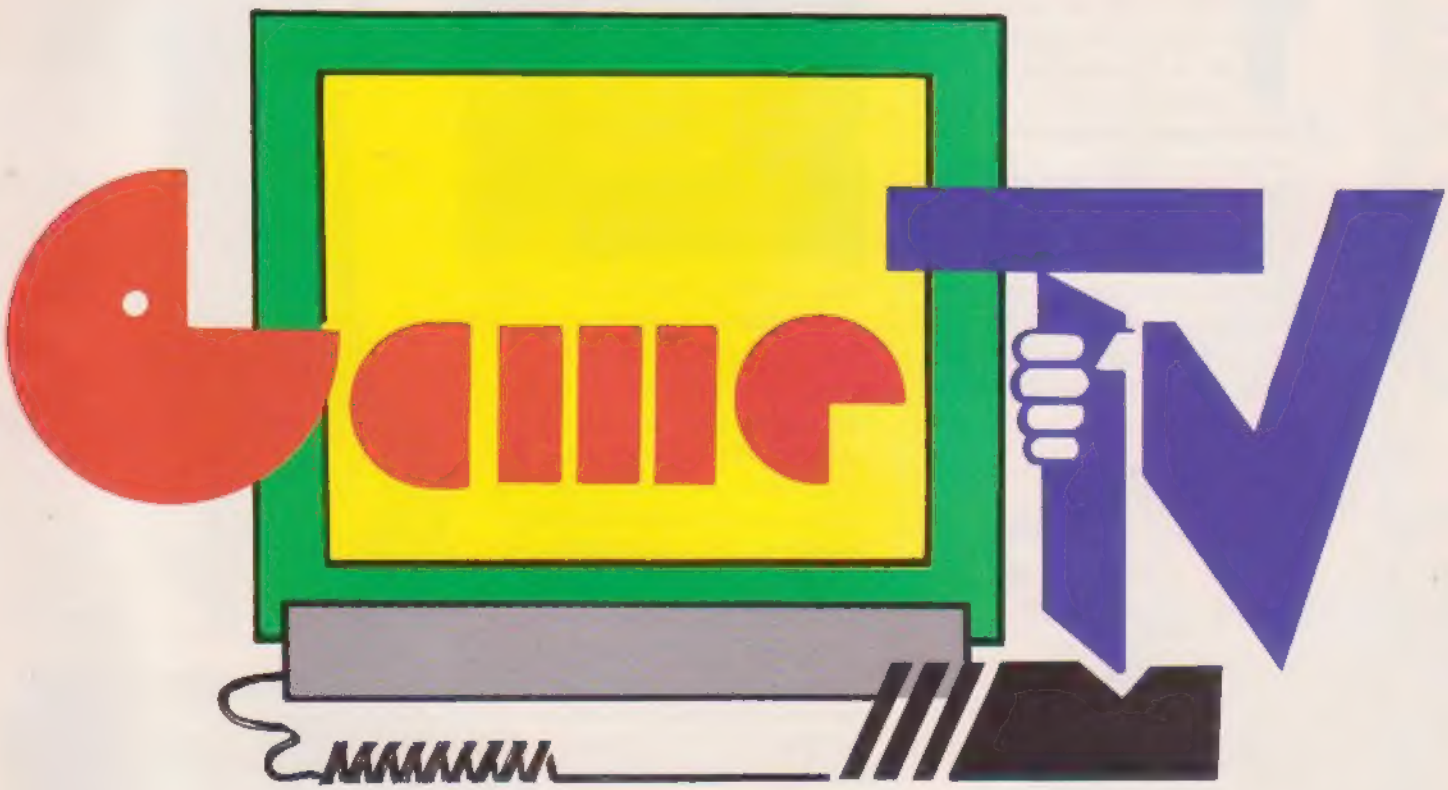
Gilberto N. Almeida
Belo Horizonte - MG



RdC: *O que você quer dizer exatamente com "até com muito estilo"? Gostou ou não gostou? Pois fique sabendo que as jogadoras de games a-do-ra-ram!!! Tenho recebido centenas de elogios. Chegaram já outras milhares de parabenizações pelo lance do Street Fighter II. Eu sei que foi o tiro mais certeiro dos últimos três meses. E eu sei que continuaremos assim. Daí pra melhor. Caro leitor, os jogos de SNes têm de 2 a 16 Mega de memória, depende. O que não é nenhuma vantagem. Streets of Rage II e Land Stalker, do Mega também têm 16 Mega.*

REVISTA SUPERGAME
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01051-970

Se ligue no maior programa de games do planeta!



Dicas, lançamentos e tudo o que rola no mundo dos games sem tirar o pé de casa!
Todos os sábados às 11:00 hs. na Record

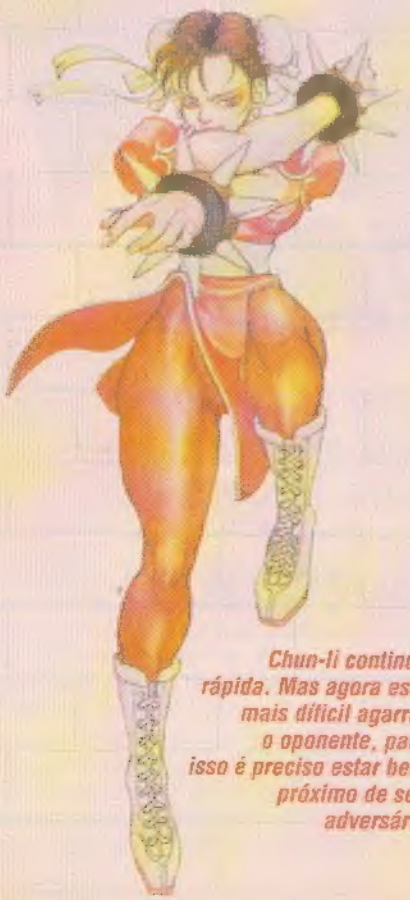
QUEM MARCAR, VAI DANÇAR!

STREET FIGHTER II

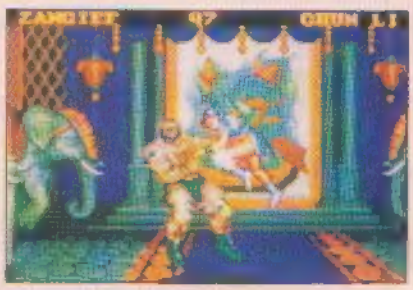
Donos de Mega em estado de graça com a sequência mais esperada dos últimos tempos

Tudo começou adivinhem onde? Claro, no Japão, a terra do videogame. Em março de 1991 começaram a aparecer as primeiras máquinas de **Street Fighter II**, produzindo uma queda maciça de queixos (imaginem na época!). Com tanto espanto, logo o jogo emplacou e virou febre entre os fissurados por games. Também pudera. **Street** empreendeu uma renovação, uma quebra absoluta nos padrões então em vigor no videogame. Antes dele só se consagravam os *fighting games* no estilo de **Double Dragon**, em que o personagem enfrentava grande sequência de inimigos. Os poucos títulos de mano-a-mano não emplacavam devido à ausência de táticas complexas. A situação se inverteu a partir de **Street Fighter II**, que consseguiu traduzir o verdadeiro significado do duelo em kick and punch. As enormes possibilidades de golpes, magias e estratégias para derrotar o inimigo foram a chave para a sedução de jogadores de games no mundo inteiro. Quanto mais se jogava, maior a vibração. Mas a ambição e o progresso humanos não têm limites, diria um pensador não muito original. À medida que a técnica do jogador se aperfeiçoava, os

Novo equilíbrio de forças: O "hurricane kick" de Ryu pode agora passar por cima do "sonic boom" de Guile ou do "yoga fire" de Dhalsim



Chun-li continua rápida. Mas agora está mais difícil agarrar o oponente, para isso é preciso estar bem próximo de seu adversário



Esta é a imagem histórica que você viu em primeira mão e com exclusividade aqui na SG, a campeã da informação sobre sistema Sega.

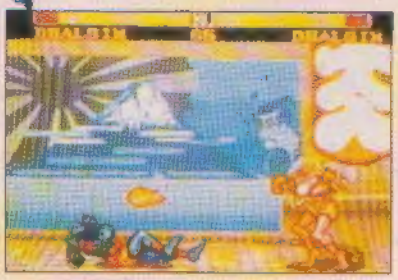
Com Blanka você não perde mais o dobro de energia quando atingido durante o "rolling attack"

desafios iam se tornando superáveis e o jogo corria o risco de "perder a graça". Prevendo o perigo, a Capcom desenvolveu e lançou champion edition. O **Street Fighter II** para SNes chegou nesse contexto. Embora não fosse possível usar os mestres, podia-se lutar contra o mesmo personagem. Assim, **SF II** invadiu telas de todo o planeta e conquistou uma legião de praticantes. A geração acostumada ao progresso rápido, porém, quis ter em casa acesso aos 4 mestres para jogar, inovação surgida primeira e exclusivamente na champion edition para arcade. Quem não chora não mama, diz um antigo ditado e a Capcom presenteou os donos de Mega com a versão mais avançada que existe.

Grande variedade de golpes especiais: "head press", "psycho crusher attack", "double knee press" e "summersalt skydiver", este um dos mais eficientes

Ken: "shouryuken" ganha alcance bem superior

STREET FIGHTER II



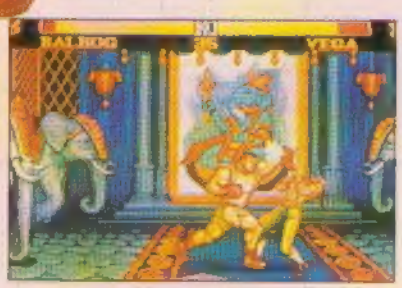
Todas as técnicas de luta adquiridas no arcade são aplicáveis aqui

Balrog, um lutador de grande força nos punhos

Não é preciso nenhum "truque" para lutar contra o mesmo jogador

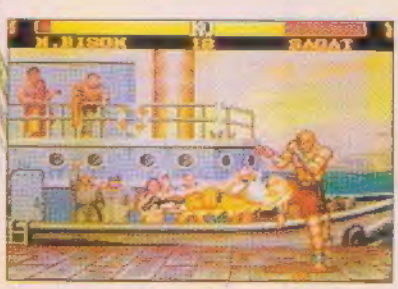
Street no Mega Drive

Com lançamento previsto para junho, como já publicamos, a versão Champion Edition introduz inovações na anterior, como nivelar a força dos personagens pela regulagem do programa e a inclusão de novos golpes. Sem citar outros fatores também aperfeiçoados, como a velocidade, que foi ampliada. Criou-se ainda a opção com os quatro chefes finais. Toda vez que o Mega Drive é defrontado com o SNes a questão que surge é o número de cores por tela. O **SF II** original (Arcade) é um programa desenvolvido para CP System, uma placa de grandes recursos. É inevitável a comparação. Pelas fotos nota-se que as diferenças são mínimas. O jogo tornou-se muito rápido, o que leva a acreditar que a jogabilidade chegou bem próximo da do Arcade. O som não foi esquecido e utiliza todos os recursos do som FM (Frequency Modulation) do Mega. E, é claro, as vozes marcam sua presença.



Apesar de possuir basicamente socos e cabeçadas, Balrog apresenta um grande potencial

Vega é o preferido pelas mulheres



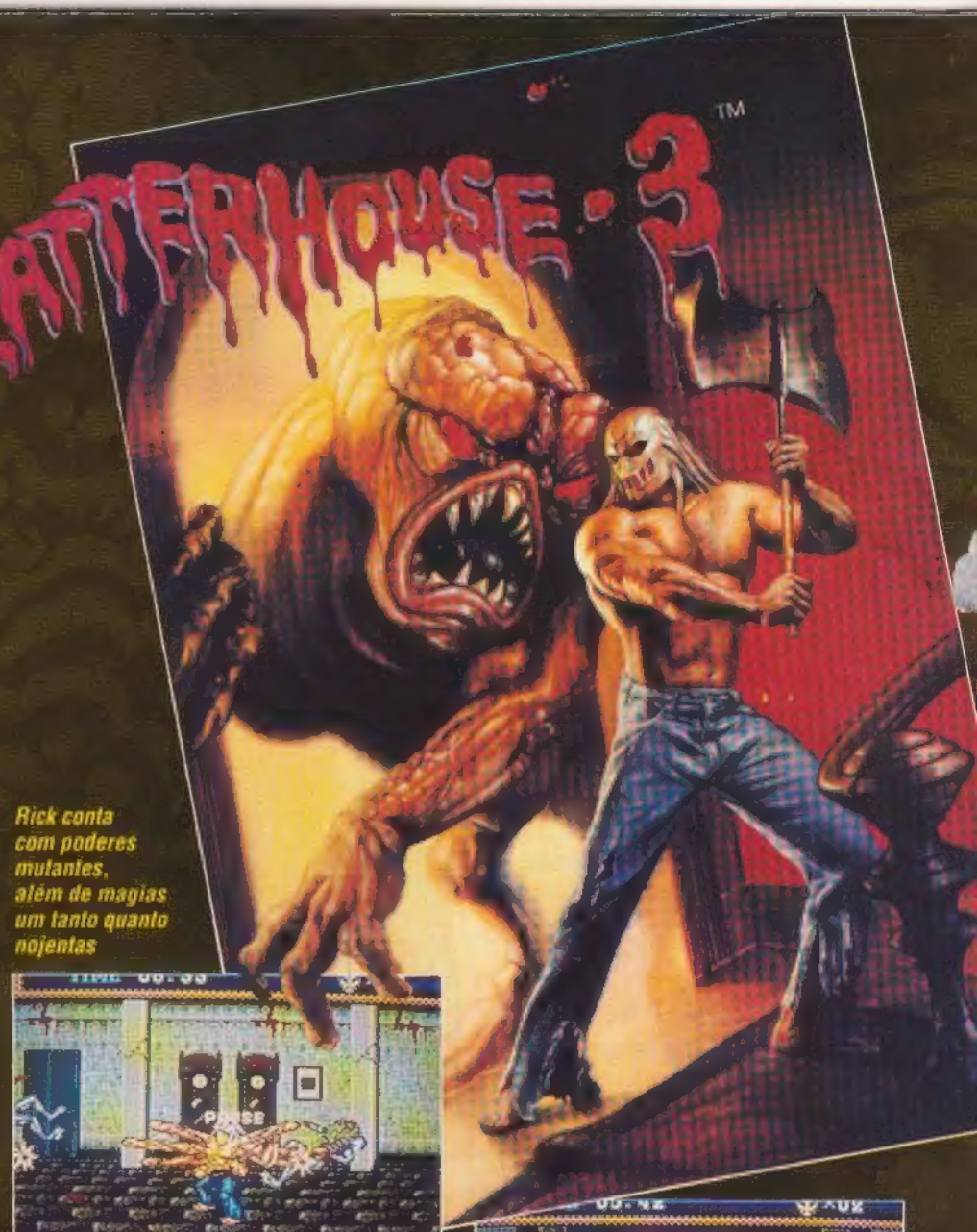
Sagat é o mais alto do torneio. Na champion edition possui 2 golpes novos

SAIU NOS STATES

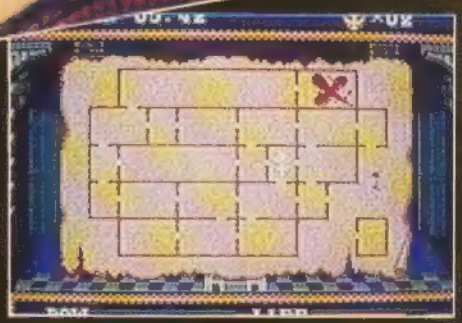
SPLATTERHOUSE 3

Zumbis e sangue desafiam para uma jornada contra o tempo. Fredy Kruger é fichinha!

O fabricante adverte: o jogo não é recomendado para mentes sugestionáveis ou nervos abalados. Com razão. Muita violência, em cenas repletas de sangue, degolações, entranhas voando e até fetos espetados como carne em açougue. Nessa terceira versão, Rick mais uma vez combate as terríveis criaturas de Splatterhouse, numa verdadeira corrida contra o tempo, pois Jennifer, seu grande amor, está por um fio. Enquanto isso, hordas de zumbis mutantes atacam sem parar. O herói parece saído de um filme tipo Sexta-feira 13. É um brutamontes mascarado com um machadão afiadíssimo. Apenas reflexos rápidos e sacadas inteligentes ao usar os power-ups poderão salvar seu couro. Para elevar seus poderes, Rick precisa incrementar sua força ou fazer bom uso das poderosas armas espalhadas pelo lodaçal de sangue. Sem precedentes na história dos games, a ação não é linear. O desafio vem de todo lado, e com limite de tempo, só pra complicar. A ordem é pegar o machado e distribuir cuteladas. O jogo passou a ter um enredo, os gráficos e os cenários de fundo ganharam novos detalhes - com resultado ainda mais horripilante. Telas digitalizadas foram colocadas entre as fases. O som completa o clima tenebroso com músicas pra lá de apropriadas.



Rick conta com poderes mutantes, além de magias um tanto quanto nojentas



Para não se perder, utilize o mapa sempre que necessário. Seu tempo é escasso

Uma história que vai tirar o seu sono por noites a fio

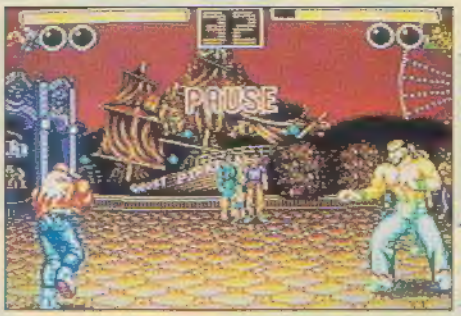
MEGA DRIVE
NANCO
AÇÃO
1 JOGADOR
16 MEGA

G	S	D
8	7	7

SAIU NOS STATES

É nas ruas que se conhece um verdadeiro lutador. Encare essa!!

A Takara trouxe para o Mega Drive esse grande sucesso dos arcades. Um dos títulos mais conhecidos e respeitados no gênero luta de rua em todo o mundo, essa nova versão de **Fatal Fury** ganhou animação rápida, com uma movimentação de tela que o eleva ao topo dos melhores carts de pancadaria. Você pode encarnar um dos três heróis ou qualquer um dos vilões, cada qual com estilo único. Tudo o que você tem a fazer é detonar os inimigos, cada um com méritos próprios em habilidade e perícia, além de poderes secretos que desafiam até mesmo as forças da Natureza.



Ao contrário de outras versões, nessa é possível mudar o plano de luta em qualquer momento do jogo

SUPERDICAS

JOGUE COM GEESE HOWARD

Para jogar com Geese no modo VS, aperte esquerda + start ao entrar nesta opção

ESCOLHA SEU OPONENTE

Ainda no modo VS, aperte C + start no controle 2 e escolha o oponente, em vez do computador

GOLPES ESPECIAIS

ANDY BOGARD

Zangekiken (cotovelada sonica)	↙ → + A
Kyuhadan (voadora mortal)	↙ ↗ + B
Hishoken (raio)	↓ ↙ ← + A
Shoryudan (catavento)	↓ ↘ → ↗ + A

RICHARD MYER *

Patriot R. Attack (voadora inversa)	↓ ↘ → + B
Spider Kick (chute aranha)	↓ ↑ + B
Hand S.Kick (chute capoeira)	↓ ↙ ← + B

JOE HIGASHI

Hurricane Upper (furacão)	↙ → + A
Thrash Kick (chutão)	↙ ↗ + B
Bakure Tsuken (soco múltiplo)	várias vezes A
Tiger Kick (chute tigre)	↓ ↘ → ↗ + B

MICHAEL MAX *

Tornado Upper (tornado)	↙ ↓ ↘ → + A ou B
Gust S. Punch (soco com corrida)	← → + A ou B

RAIDEN *

Dokukiri (névoa venosa)	← → + A
Rocket Attack (super voadora)	↓ ↙ ← + A
Cobra Crunch (gravata)	← + C

TERRY BOGARD

Burn Knuckle (soco de fogo)	↓ ↙ ← + A
Power Wave (onda de fogo)	↓ ↘ → + A
Crack Shoot (chute mortal)	↓ ↙ ← ↖ + B
Rising Tuckle	↓ ↑ + A

DUCK KING

Head Spin Attack (bolinha)	← → + A
Cannon Ball Attack (canhão)	↓ ↘ → ↗ + B
Screw Attack (ataque giratório)	↓ ↑ + A

TUNG FU RUE

Kikouken (soco energizado)	↓ ↘ → + A
Dai Sharin Kyaku (roda gigante)	↓ ↙ ← ↖ + B
Sen Pu Ken (onda de energia)	↓ ↘ → + B
Sen Pu Kyaku (giratória)	↓ ↘ → + A

GEESE HOWARD *

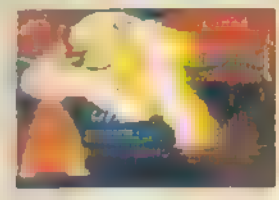
Reppuken (onda sônica)	← ↙ ↓ ↘ → + A
Ateminage (arremesso anti-voadora)	Secreto

Os golpes visam seu lutador à esquerda. Cima + C muda o plano de luta.
* Jogadores com movimento de defesa (2 toques para trás).

FATAL FURY

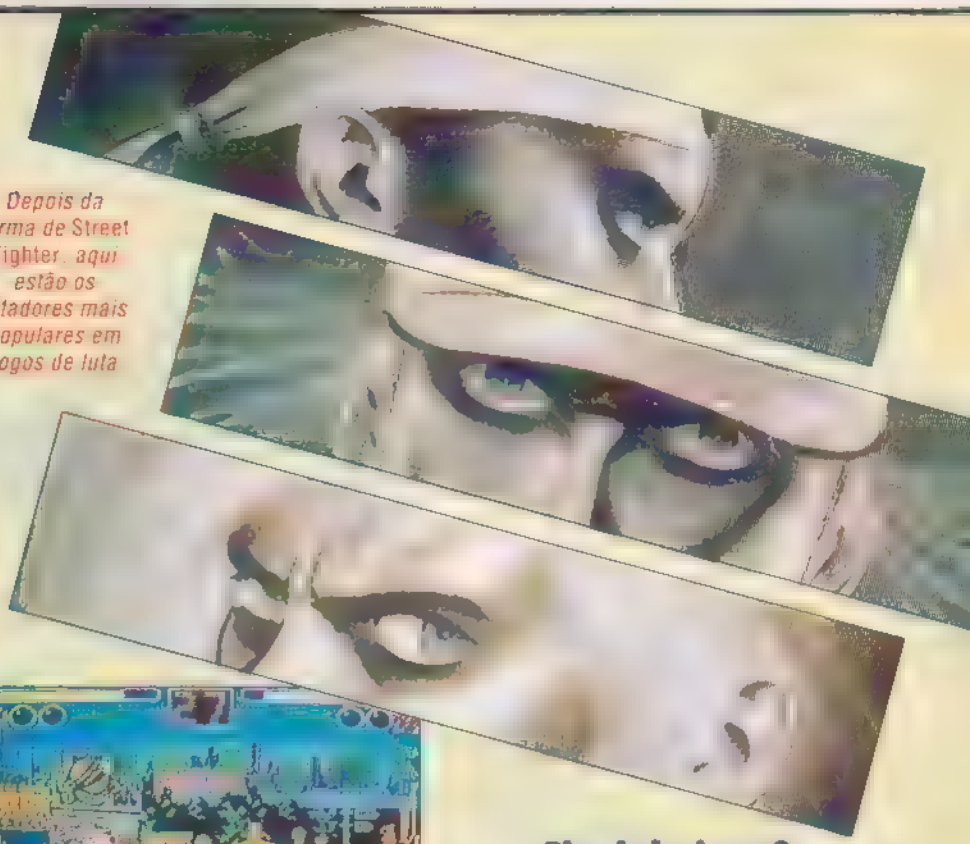
MEGA DRIVE
TAKARA
LUTA
2 JOGADORES
12 MEGA

G	S	D
8	7	8



Um dos pontos fortes do cart é que os golpes especiais sao fáceis de serem acionados

Depois da turma de Street Fighter, aqui estão os lutadores mais populares em jogos de luta



Final do jogo? Só nos níveis normal ou hard, sem utilizar os continues

D.T.A. Games

LUGAR DE FERA AGORA É NO ITAIM

DESCONTOS À VISTA

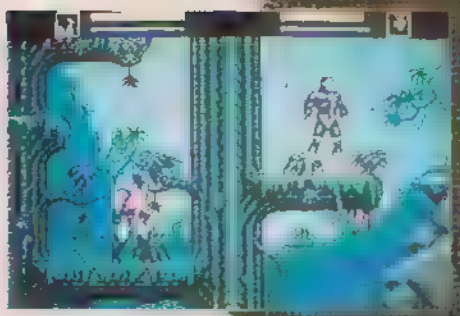
- MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MINIGAMES
- CARTUCHOS - LANÇAMENTOS - ACESSÓRIOS
- ATENDEMOS VIDEO LOCADORAS
- BRINQUEDOS TEC TOY
- **ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL**
- PAGUE COM CART. CRÉD. MESMO FAZENDO O PEDIDO POR TELEFONE

Rua Joaquim Floriano, 864 - Tels.: (011) 820-1566/820-6921

Rua João Cachoeira, 491 - Stand 19 (Aberto aos Sábados e Domingos das 10:00 às 19:00 horas)

SAIU NOS STATES

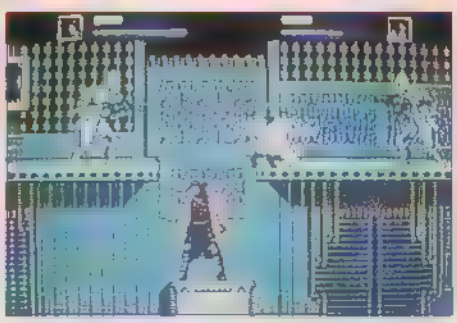
Muito trabalho para os lendários heróis com vírus letal desenvolvido por Magneto

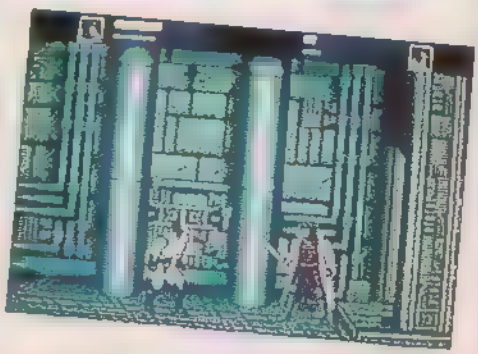


Archangel, Storm e Rogue ajudam você a detonar os adversários. quando chamados. Já Iceman é capaz de construir pontes de gelo para ajudá-lo a vencer obstáculos ingremes Joan Grey tira você dos buracos em troca de alguma energia

Magneto, arqui-inimigo dos X-Men, ataca outra vez. O mutante do mal desenvolveu o mais perigoso vírus de computador do mundo com um único propósito em mente: aniquilar o fabuloso time de heróis da Marvel. Dessa vez, Wolverine, Gambit, Cyclops ■ Nightcrawler juntam suas forças a Storm, Iceman, Archangel, Joan Grey ■ Rogue para interromper os planos malévolos do piocareta cibernético. Você escolhe entre os quatro primeiros personagens para encarar mais esse desafio. A atuação do restante do grupo se resume a auxiliá-lo no decorrer da ação. O alvo é a base secreta do vilão, situada no asteróide M, fortemente protegida pelos assassinos Juggernaut, Sabretooth, Mojo ■ Deathbird. Poderão as garras de Adamauntium de Wolverine e ◘ poder cinético de Gambit lançar por terra as terríveis forças de Magneto? O sucesso dessa missão depende apenas de sua habilidade. Cada herói possui golpes e poderes característicos. Nos momentos em que a situação se torna mais complicada, você tem a vantagem de poder variar entre os quatro personagens a qualquer instante do jogo. Gráficos apuradíssimos de 16 Bits e uma jogabilidade de fazer babar de satisfação mesmo os amantes mais radicais da diversão. Mais um título para figurar na seletíssima galeria de melhores do Mega Drive.

X-MEN





OS PODERES DAS FERAS

Nightcrawler

Possui a habilidade de teletransportar-se para outro lugar da tela. Mesmo atráves de paredes.

Gambit

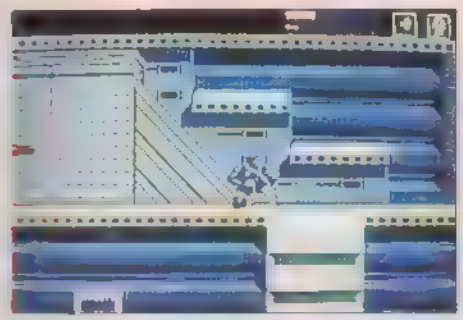
Transforma qualquer objeto em forma de energia para usá-la em explosões contra os inimigos.

Cyclops

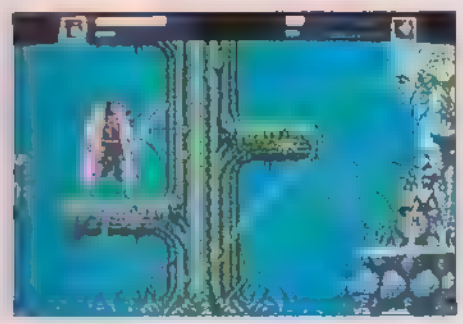
Devido ao seu poder de emitir raios X através da visão é temido pela turma do Magneto.

Wolverine

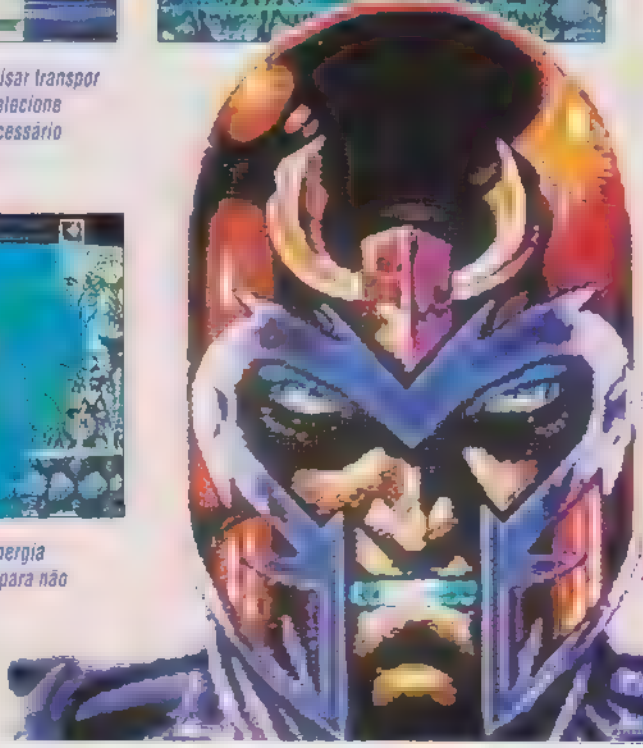
Suas garras de Adamantium são capazes de "rasgar" qualquer um. Sem falar na rapidez de seus golpes...



Quando seu herói estiver fraco e precisar transpor [illegible] Para concluir cada missão será necessário [illegible] não desse recurso várias vezes



Em [illegible] existem cápsulas de energia [illegible] procure-as cuidadosamente para não [illegible] dedo



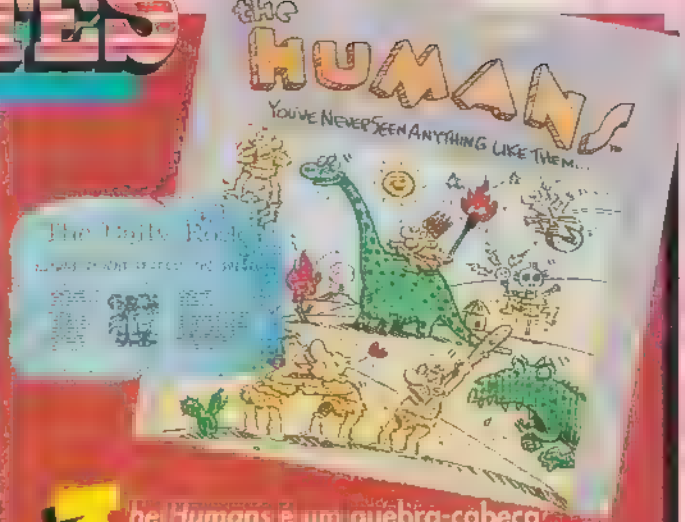
MEGA DRIVE
MEGA
AÇÃO
2 JOGADORES
1 MEGA

Demonstre sua coragem e tente nos enfrentar

BAIU NOS STATES

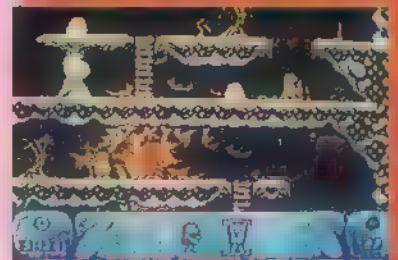
MEGA DRIVE
ELECTRONIC ARTS
QUEBRA-CABEÇA
1 JOGADOR
4 MEGA
7 7 8

R[illegible]



The Humans é um quebra-cabeça interativo sobre um grupo de homens da caverna que tenta sobreviver aos terrores cotidianos na Idade da Pedra. Assuma o controle dos membros da tribo e tente descobrir a lança, o fogo, a roda e outros itens para combater os inimigos. No estilo do clássico jogo *Lemmings*, você tem que guiar a tribo controlando [illegible]te cada personagem, subindo as escadas, equilibrando-se um [illegible] o outro e lutando contra ferozes dinossauros. A grande missão consiste em salvar os companheiros perdidos [illegible] lado de fora dos [illegible]

A cada fracasso surge um macaco numa Ferrari, alusão à sua impericia



[illegible] terrivel[illegible] dinossauros. Com as *tochas* e po[illegible] queimar os arbustos do caminho, [illegible] roda aumenta sua velocidade e você [illegible] usá-la a qualquer momento. Esse item também ajuda a saltar obstáculos antes [illegible]. Mas [illegible] por conta da *torre humana*, que serve para alcançar os lugares inacessíveis.

MEGA DRIVE
GAMETEK
QUEBRA-CABEÇA
1 JOGADOR
8 MEGA
7 6 8

PLAY SCORE

AGORA TAMBÉM!

TEC TOY

ANTECIPE SEU PEDIDO

NÃO JOGUE APENAS, VISTA ESTA EMOÇÃO. ADQUIRA AS MAIS TRANSADAS CAMISETAS

MEGA DRIVE	US$
BARCELONA 92	14,00
BATLEOTOADS	19,00
BATMAN III	20,00
BATMAN III RETORNO	18,00
CAPITÃO AMÉRICA	18,00
CHAKAN	28,00
CYBORG	21,00
DOUBLE DRAGON III	28,00
F 22	18,00
FATAL FURY	40,00
FLASBACK	41,00
FLINTSTONES	20,00
GOLDEN AXE II	15,00
JAMES BOND 007	22,00
JAMES POND II	15,00
JUJU	16,00
MC DONALD'S II	28,00
NBA BASQUETBALL	14,00
NINJA GAIDEN	28,00
OUT RUN	28,00
PAPER BOY II	30,00
POWER ATLETE	18,00
ROAD RUSH II	20,00
SHADOW OF THE BEAST II	28,00
SONIC II	17,00
SPLATTER HOUSE III	46,00
STREET OF RAGE II	21,00
TARTARUGA NINJA IV	17,00
USA BASQUETBALL	28,00
X MAN	26,00

SUPER NESS	US$
ALIEN X PREDATOR (ALT)	32,00
BASEBALL II	25,00
BATMAN II O RETORNO	32,00
CONTRA III (ALT)	27,00
DESERT STRIKE (ALT)	26,00
FAMILIA ADANS II (ALT)	36,00
FATAL FURY (ALT)	23,00
FINAL FANTASY II	55,00
GOLDEN FIGHTII (ALT)	25,00
JOE MAC II (ALT)	24,00
M. MOUSE - MAGIC QUEST (ALT)	23,00
NBA ALL STAR (ALT)	33,00
NIGEL MANSELL	32,00
POWER ATLETE (ALT)	22,00
PRINCE OF PERSIA (ALT)	24,00
RAMMA MEIA II (ALT)	40,00
RIVAL TURF (ALT)	26,00
BOOD RUNES(PAPA LEG. ALT)	23,00
SOCCER CHAMPION	28,00
STREET FIGHTER IIIs (ALT)	37,00
TERMINATOR (ALT)	33,00
TINY TOON (ALT)	23,00
TOM & JERRY (ALT)	23,00
TOP GEAR (ALT)	23,00

NINTENDO	US$
AYRTON SENNA	21,00
BAR 777	19,00
BATMAN RETORNO	20,00
BEST OF THE BEST	20,00
PRINCE OF PERSIA	19,00
STREET FIGHTER II	20,00
STREET FIGHTER III	20,00
STREET FIGTHER IV	22,00

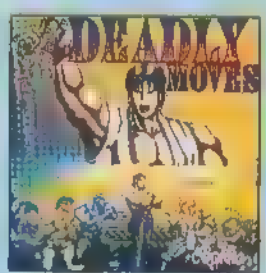
APARELHOS	US$
MEGA DRIVE	165,00
MEGA GENESIS	160,00
SUPER NESS (BABY)	170,00
SUPER NESS (COMPLETO)	220,00

ALÉM DOS TÍTULOS ACIMA TEMOS MAIS DE 500 TÍTULOS A SUA ESCOLHA.

PLAY SCORE

APROVEITE!!!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO (INCLUSIVE POR TELEFONE)



HORARIO DE ATENDIMENTO:
DAS 9:00 AS 20:00hs DE 2a a 6a FEIRAS

AOS SÁBADOS DAS 9 as 15hs

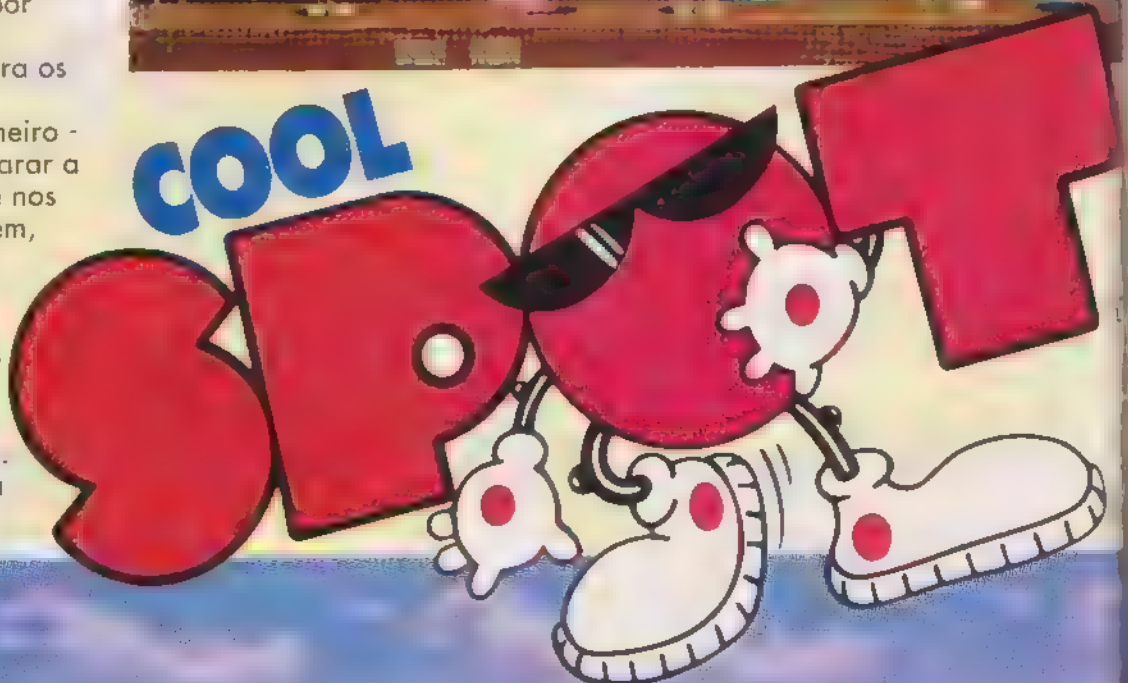
SUPORTE (011) 570.9032 - PLAYSCORE - FORTALEZA (CE) - FONE/FAX: (085) 224.5257 - 224.7143
Av. Paes de Barros, 3687 - V. Prudente - São Paulo - SP - CEP: 03115 - Fone/FAX: (011) 272.2366

SAIU NOS STATES

Dentaduras e caranguejos tentam dificultar sua jornada. Fique frio!

Sem cafeína mas cheio de diversão. Essa é a chamada de divulgação do novo cart desenvolvido pela Sega e patrocinado pela 7 Up, fabricante de refrigerantes norte-americana que produz uma bebida semelhante à soda brasileira. **Cool Spot** é o nome da famosa estrela dos comerciais da empresa - seu próprio logotipo, uma pequena criatura esférica e vermelha que não deixa nunca de usar seus óculos escuros cheios de chinfra. A palavra Cool pode até soar como um estrondoso e monossilábico palavrão no idioma trazido ao Brasil por Cabral e suas "caravelas errantes". Nada disso! Para os gringos, cool significa sossegado, tranquilo, maneiro - e traduz um modo de encarar a vida que está refletido até nos movimentos do personagem, que, antes de iniciar uma fase, é capaz de limpar seus óculos sem qualquer sombra de pressa. Guie o herói através das várias fases numa perseguição aos outros Spots perdidos. Essa busca conduz você a regiões e aventuras fantásticas e inusitadas, como, por exemplo, as paredes azulejadas de um banheiro ou uma angustiante viagem num trenzinho de brinquedo. Isso sem falar do arriscado passeio pela praia ou por uma zona de construção, além de um sem-número de localidades pitorescas. Em sua saga, o destemido herói tem a possibilidade de lançar mão de suas habilidades: escalar os fios elétricos (cabos), flutuar nas bolhas até as áreas mais elevadas e alvejar seus inimigos

Nesta fase muitas das moedas estão escondidas atrás dos canos



Encontrando no mínimo 75% dos "spots" de cada estágio, obtem-se o direito de participar de uma tela de bônus, que nada mais é do que uma garrafa de 7 up

Na garrafa você deve utilizar as bolhas de gás para se locomover e encontrar uma das letras da palavra "uncola". Encontre as seis para ter direito a continues

Quase sempre a letra está no canto superior direito. Como seu tempo é escasso procure o relógio para travá-lo e ganhar mais alguns preciosos segundos

...nacreditáveis gases de ... Seu objetivo principal ...consiste em colher os outros ...pos 7-Up, aumentar seu "...meter", adquirir vidas ... e pontos-bônus. Basta encontrar 30% das moedas no ... fácil ou 50% no normal, ... que a gaiola apareça.

Uma trilha sonora gostosa e original

...m herói sossegado é uma ...dade, os inimigos mostram-...também originais, assumido ...rma de dentaduras, ...nquedos e caranguejos. A ...imação foi empreendida a ... da digitalização de bonecos de massa. Num jogo que tem o capricho e ... bom-humor como marcas registradas, a trilha sonora não poderia ficar atrás. Vários ritmos divertidos ... dançantes acompanham os movimentos de Cool Spot e, na primeira fase, até um samba pode ser ouvido. Então, o que você está esperando? Abra uma garrafa de refrigerante (também pode pedir uma pizza pelo telefone), agarre o controle, sente-se ... relax, rapaz. Afinal, você é Cool ou não?

Outra bola dentro de SG com incríveis mapas feitos em montagem eletrônica

Toques espertos pra quem

Jogo Rápido

não quer perder nenhum lance

CYBORG JUSTICE

MUHAMMAD ALI

MAGIN SAGA

OUT RUN 2019

MC DONALD'S

JAMES BOND

JULHO MÊS DO GAME

VIDEO GAME Shopping Festival

O MAIOR EVENTO DO MERCADO DE VIDEOGAME

Multimídia - Realidade Virtual - CD Room
e as últimas novidades.

SUPER CAMPEONATO

PARTICIPE! Informações pelo telefone: (011)255-4240

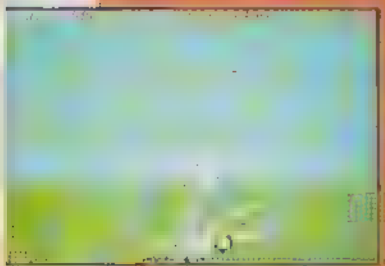
Organização

NEDER & ASSOCIADOS
CONSULTORIA DE MARKETING E PROMOÇÕES

AFTER BURNER III

SEGA CD
CSK
SIMULADOR
1 JOGADOR
1 CD

O terceiro da saga *After Burner* chega sem muitas [illegible] para o Mega CD. Dessa vez, você tem que pilotar o caça F-14 Tomcat. Na linha do antológico F-14 Tomcat, sua missão consiste em atingir os caças inimigos com mísseis e canhões. A visão utiliza a perspectiva de dentro do cockpit do avião, a [illegible] momentos [illegible] os adversários atacam por trás, quando você vê toda a cena na tela, inclusive seu [illegible] inimigo. No decorrer das fases do jogo, os alvos vão se tornando mais complexos, e aparecem bases e navios para destruir. Nada de novo! A CSK, que ficou com os direitos do jogo, cedidos pela Sega, poderia [illegible] melhor a enorme capacidade do Mega CD para desenvolver um simulador diferente dos que já foram lançados para Mega Drive. Uma das grandes decepções é o [illegible]



CD BATMAN RETURNS

SEGA CD
SEGA
AÇÃO/DIREÇÃO
1 JOGADOR
1 CD

D[illegible] verdadeira [illegible] [illegible] [illegible] entre os donos de Master System e Mega Drive, o Cavaleiro das Trevas está de volta [illegible] aventura, agora para o Sega CD. Sua missão, [illegible] de novo, [illegible], consiste em ajudar Batman a evitar que Gotham City caia nas mãos sujas do [illegible] Pinguim e sua gangue assassina sedenta de sangue. A versão CD de Batman Returns oferece grandes inovações do cart. Destaque especial para as cenas radicais do bat-esqui e Batmóvel, que se tornaram bem mais reais! A sofisticação gráfica dessas cenas vai provocar arrepios de pura emoção. As outras imagens de ação vieram idênticas à versão cartucho, mas o som tornou-se bastante superior. Os chefes de fase apavoram, cenários abusam dos tons sombrios, reforçando o clima e a atmosfera tensos. As telas iniciais mostram do que os escalas do CD são capazes. Aventura pra morcego nenhum botar defeito.

[illegible]

SUPERGAME

ONDE O CHEFE ESTÁ TOMANDO OVOMALTINE?

VENHA VEJA E VENÇA!

A 2ª etapa da promoção que está virando a cabeça, e os olhos, dos Gamers Tupiniquins!

Prepare a sua percepção. Chegou a hora da 2ª e última etapa da promoção "Onde o Chefe está tomando Ovomaltine?". Se você ainda não o encontrou no Superpôster da edição passada (SG 22) é melhor procurar um oculista. No meio daquele "crowd" de personagens de videogame, críticos da revista GamePower (!), personalidades ilustres (gostaram do topetão do Itamar?) e figurantes em geral, está o inconfundível, o único, o bom: El Chefón! Nesta edição, a coisa complica: em algum lugar do minipôster estará a figura, deliciando-se com um copão de Ovomaltine. Se você perdeu a edição 22, corra e tente batalhar um exemplar com o seu jornaleiro. Ou quem sabe algum amigo tenha comprado uma a mais e possa lhe emprestar? Não marque bobeira. Afinal, não é sempre que rola uma oportunidade de faturar prêmios alucinantes num piscar de olhos!

Leia com atenção o regulamento. Para concorrer aos superprêmios é preciso enviar os cupons das edições 22 e 23 dizendo ONDE O CHEFE ESTÁ TOMANDO OVOMALTINE? De cara você vai sacar que o Chefe está em lugares diferentes nos dois pôsters (Super e Mini) que vêm nessas edições.

Procure direitinho antes de preencher os cupons e envie para nossa redação. Só aceitaremos os cupons originais, no mesmo envelope e sem rasuras. Vocês bem sabem que o Chefe é muito rigoroso com essas coisas!

Certificado de Autorização Nº 01/001/107/93

CUPOM
SUPERGAME
EDIÇÃO Nº 23

NOME: _____

ENDEREÇO: _____

100 PRÊMIOS MAIS QUE RADICAIS PRA VOCÊ!

Apoio: **Ovomaltine**

1º - 1 Mega Drive + 1 cartucho
2º - 1 Mega Drive
3º - 1 Game Gear + 1 cartucho
4º - 1 Game Gear
5º - 1 Master System + 1 cartucho
6º - 1 Master System
7º - 1 cartucho Mega + 1 camiseta + 1 Kit Ovomaltine
8º - 1 cartucho Mega + 1 Kit Ovomaltine
9º - 1 cartucho Mega + 1 camiseta
10º - 1 cartucho Mega
11º ao 50º - 1 Kit Ovomaltine
51º ao 100º - Camiseta

Criação: Nova Cultural

REGULAMENTO

1. A Superpromoção "ONDE O CHEFE ESTÁ TOMANDO OVOMALTINE?" é aberta a qualquer pessoa no território nacional, com exceção dos funcionários das duas empresas patrocinadoras e de seus parentes diretos.

2. Para participar basta preencher **os cupons** que virão nas edições 22 e 23 com letra de forma, com **todos** os dados solicitados (**não esqueça** o nº do seu CIC ou o do seu responsável), colocando um "X" sobre a alternativa correta do local em que o "CHEFE" **aparecerá no pôster** de cada edição.

3. Os 2 (dois) cupons deverão ser colocados em um único envelope e remetidos para a Editora Nova Cultural Ltda. Caixa Postal 9442 - CEP 05999-999 São Paulo, frisando do lado externo do envelope: SUPERPROMOÇÃO "ONDE O CHEFE ESTÁ TOMANDO OVOMALTINE?".

4. Só terão validade os cupons originais, desde que postados até 28/06/93, valendo como comprovante o carimbo do Correio.

5. O sorteio dos prêmios será feito entre os participantes que **preencherem** corretamente os cupons e será realizado na sede da Nova Cultural, no dia 05/07/93, por uma comissão por ela designada. Os cupons que **não atenderem** às condições básicas **serão invalidados**.

6. A relação dos ganhadores será publicada na edição de nº 25 da revista, que circulará no mês de agosto/93.

7. A entrega dos prêmios será feita na sede da Nova Cultural ou nos Distribuidores da revista para os ganhadores que não residam em São Paulo.

8. Serão distribuídos 100 prêmios, no total, como já foi especificado nesta mesma página.

CIDADE: _____

CEP: _____ TELEFONE: _____

DATA DE NASCIMENTO: _____

CIC: _____ RG: _____

EM QUE LOCAL O CHEFE ESTÁ TOMANDO OVOMALTINE?

- ☐ Campo
- ☐ Saloon
- ☐ Fusca
- ☐ Árvore
- ☐ Roda gigante
- ☐ Praia
- ☐ Praça
- ☐ Telhado

MEGA DRIVE E MEGA CD FICAM MAIS BARATOS NO JAPÃO

Na edição passada (*SG* 22) você viu o desenho provisório do Mega Drive 2 ■ Mega CD 2. Em 23 de abril foram lançados os dois aparelhos da Sega, o que deve acabar de vez com o desserviço à informação praticado por revistas que chegam a abrigar boatos sensacionalistas em suas capas, esperando vender alguns exemplares a mais... Como já publicamos, as especificações técnicas são as mesmas, nada de chip novo nem ampliação de cores. O preço baixou US$ 75 no Mega Drive e US$ 140 no Mega CD. No Mega Drive, foram excluídas as saídas de modem e de fone de ouvido. Mas traz controle de 6 botões. O Mega CD ficou mais leve e a entrada do disc mudou para a parte superior, com eject mecânico.

Mudanças? Só na tela de apresentação do CD

Mega Drive velho no CD novo...

...ou CD velho no Mega novo: sem problemas

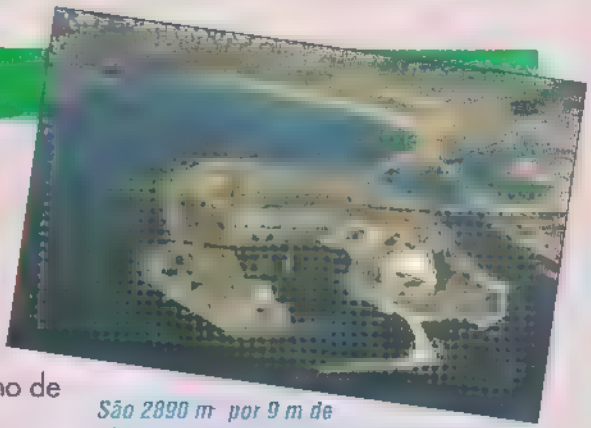
Paintball para Mega

Com ■ onda da realidade virtual, as empresas têm lançado vários aparelhos. A Sega criou dois periféricos que simulam uma partida de paintball: *virtual shooter* (arma) e *virtual unit* (alvo).Muita emoção, mas sem hematomas. O visor (colocado na cabeça) tem forma de capacete ■ possui um display com mira e escore. Efeitos sonoros em stereo, alcance de até 55 m. ■ preço de US$ 45!!

BATALHA PUBLICITÁRIA MOVIMENTA SEGA X NINTENDO

A Sega adotou uma campanha publicitária agressiva contra a rival Nintendo. No comercial americano, um Dragster (Mega Drive) disputa uma corrida contra uma perua Van (SNes). A comparação visa ressaltar a rapidez do Mega Drive e a lentidão do SNes. Quem já assistiu ao filme afirma ser uma obra-prima em termos de comerciais para TV. O Dragster tem um monitor que mostra o jogo **Sonic 2**, não por acaso a "menina dos olhos" da Sega. A estrada percorrida pelos veículos traz ■ mensagem: "Welcome to The Next Level". Outro comercial apresenta um rapaz todo em preto ■ branco, entediado, jogando um certo portátil. Eis que aparece outro garoto, supercolorido, com um portátil preto na mão. Adivinhe quais são os fabricantes desses consoles portáteis...

...e prepare-se: os dinossauros vem aí!!!



NÃO É A MAMÃE

Nada de dinossauros bonitinhos. **Jurassic Park** já é a sensação do ano. O enredo se baseia no filme de Spielberg, que se inspirou no livro de Michael Crichton. Num futuro próximo, espécies de dinossauros são reproduzidas para animar um parque. Começa o pesadelo. O set de filmagens também sediou a criação do jogo, que conta com efeitos sonoros de arrepiar!

O maravilhoso mundo da Sega

Os negócios da Sega não se limitam a videogames. A empresa entrou de sola no lucrativo ramo de parques de diversões com um investimento milionário e inaugurou em 8 de maio o "Carnival House", em Yokohama, Japão. O local já é chamado de Paraíso dos Arcades, embora mantenha aparelhos tradicionais, como rodas gigantes, ao lado de máquinas de vanguarda em videogames. Enquanto essas maravilhas não chegam aqui muita gente anda cancelando viagens a Disney.

O simulador mais moderno da Sega, o AS-1

São 2890 m² por 9 m de altura onde ao lado de montanhas russas figuram novidades da Sega em arcades, como o Golden Axe - Revenge of Death Adder com 32 bits

Uma das maiores atrações é uma máquina de Virtua Formula, nova versão do Virtua Racing, que tem 8 cabines linkadas No Brasil, será preciso esperar que alguém invista US$ 700 mil para trazer essa maravilha

NBN IMPORT&EXPORT

VOCÊ COMPRA, NÓS RECEBE.

S. NINTENDO — MEGA CD — NINTENDO PC
ENVIAMOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL

MOUNTAIN BIKES
Modelo Cassola
Câmbio Shimano Importado
Câmbio Lepper Importado

PREÇOS
Mod. Cassola 18M
Câmbio Shimano US$ 257,00
Mod. Cassola 15M
Câmbio Lepper US$ 225,00
Mod. Two Hard 21 N
Aluminium
Câmbio Indexado US$ 50,00

PEÇA NOSSA TABELA

SUPER NINTENDO
Addams Family
Aguri Suzuk 8
Amazing Tennis
Athlete
Axelay
Batman Returns
Bubsy
Chester Cheetah
Cool World
Dead Dance
Desert Strike
Deth Valley Rally
Dragons Lair
Fatal Fury
F Zero
Hit The Ice
Home Alone II
Hook
Joki Krush
Joe Mac
Legend Mist Ninja
NCAA Basket
Ninja Kiki
Ningel Mansei
North Fighter 6
Pit Fighter
Prince of Persia
RPM Racing
Red October
Road Runner
Robocop III
Rushin Beat
Simpsons B Night Mare
Strike Eagle
Street Figter II
Street Fighter II 1:2
Sky Mission
S Mario World
S Soccer Cup
S Soccer Champ
S Contro III
S Star Wars
The Blues Brothers
The Mistical Quest
The Puzzle
Thunder Fight
Tom & Jerry
Top Gear
Turtles IV
X-Man
Golden Fighter

MEGA DRIVE
Allien
Ariel Mermaid
Batman Returns
Bulls & Lakers
Castle of Illusion
Capitão America
Chakan
Chuck Rock
Crue Ball
Dedly Moves
Desert Strike
Disck Words
Do Mark (007)
Double Dragon
Ecco Dolphin
Evander Hollyfield
Ex Muronte
Fighting Master
Flash Back
Greendog
Golden Axe
Hit the Ice
Indiana Ultima Cruzada
Kaguki
Kid Chameleon
Lotus Turbo
Mick e Mack
Muhammadoli Box
NBA Chalange
Nigel Mansel
Ninja Turtles
Out Lander
Out Run 2019
Pit Fighter
Quark Shot
Road Rush II
Sever Up
Sonic II
Street of Rage
Street of Rage II
S Monaco GP
Senna's GP
Simpsons
Super HQ
S de Pocker
Sunset Riders
Super Man
Tazmania
Tennis J Capriat
Terminator
Tiny Toon
The Hypers Tone Heli
The Rev Shinobi
Turtle Race
World of Illusion
World Trophy Soccer
Wrestle Mania
USA Basket Ball
X Men

MEGA CD GENESIS
Cobra Command
Hook
Kriss Kross
Marky Mark
Night Trap
Prince of Persia
Road Avenger
Sewer Shark
Wonder Dog
Wolf Child

GAMES PARA PC
Arkanoid
Crack Down
Faces
Leminings
Metal Gear
Operation Wolf
Platoon
Rotox
Sky Shark
Space Harrier
Stellar 7
Super Contra
The Games
Thunder Strike

CONSOLES
Super Ness Econômico
Super Ness Completo
Mega Genesis Econômico
Mega Sega CD Americano

ACESSÓRIOS
Acop P/ S Fam Ness
Controle S Ness
Controle S Ness Turbo
Pro II p/ Mega
Bazuka S. Nintendo
Game Genie S Ness

Tel/Fax
(0152) 33-1715

O Mar Não Está Pra Peixe.

GAME GEAR®

MEGA DRIVE®

Úrsula, a terrível Bruxa do Oceano está transformando o fundo-do-mar no fundo-do-poço: enfeitiçou todo o Povo do Mar e desafiou a pequena sereia Ariel e seu pai, o destemido Rei Triton.

Toda a emoção e a magia de uma super-produção de Walt Disney estão neste cartucho, inclusive a música "Under the Sea", ganhadora do Oscar.

Cruze os Sete Mares defendendo-se com a mágica voz de Ariel ou com as poderosas bolas de fogo de Triton e faça o Mar voltar a ser um lugar bom de se viver.

Ariel Disney's

SEGA

TECTOY

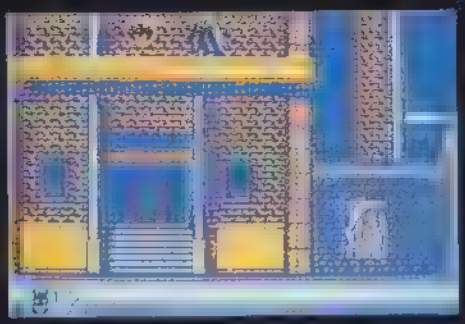
FOX

ESPECIAL

MASTER

Vá até o fim do maior desafio do Cavaleiro das Trevas, com SG

Esse jogo pode se desenvolver em dois tipos de rota. Para facilitar, elas serão chamadas de Rota 1 e Rota 2 - aqui, foi percorrida a 1. Para conseguir agarrar-se às paredes ou aos postes de luz utilize o seu bat-arpão. Quando o objetivo é destruir os inimigos a arma mais apropriada é o bat-rangue. Mesmo as pessoas que não assistiram ao filme não terão dificuldade em logo identificar os inimigos: palhaços, homens-bomba, etc. Colha o máximo de itens que for possível - morcego laranja (vidas), morcego amarelo (aumento de velocidade) e morcego roxo (distância do bat-rang). Eles serão úteis mais tarde, quando encontrar a Mulher Gato e outros inimigos mais fortes. Nesse jogo, você não possui energia o que torna sua tarefa bem difícil. Cada vacilo pode significar a perda da vida. Mas não esquente a cabeça e tenha paciência, pois os continues são infinitos.



CHEFE DE FASE

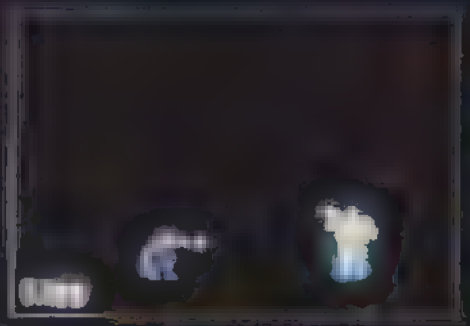
Para derrotar o oponente, tente acertá-lo toda vez que ele colocar a garrafa na boca, tomando todo o cuidado possível com suas chamas, que podem ser fatais para suas pretensões.

RETURNS

BATMAN

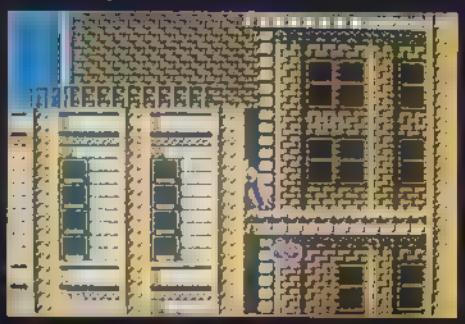
1ª FASE

Aproveite o começo do jogo para pegar todos os morcegos que avistar. Assim, você estará mais forte ou com mais vidas ao defrontar o inimigo.



Afinal, apareceu a Mulher Gato, fonte de tantos problemas e inquietações para morcegos em geral. Para derrotá-la, use o bat-rang. Passe por baixo dela e espere-a pular sobre você. Vá para o meio da tela e repita a operação até que ela bata em retirada.

Com as mulheres que soltam bombas, a melhor saída é manter distância e mandar chumbo.



Quando encontrar um terreno coberto de labaredas é hora de ativar novamente seu bat-arpão.

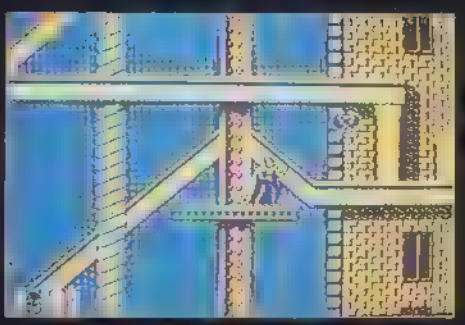
Agora você se encontra nos arranha-céus de Gotham. Abra os olhos, pois o cenário confunde. Procure saída por todos os lados, sempre colhendo os morcegos.

Você só pode ultrapassar ou descer os tetos de menor espessura. Prepare o seu bat-arpão, que será muito útil nessa fase. Tome muito cuidado com os lustres que caem e provocam um fogaréu. Para escapar das chamas siga pelo teto. Capriche na mira com seu bat-arpão

Para pegar os morcegos, dê a volta. Alguns deles se escondem por detrás de muitas das portas fechadas. Fique esperto para não dançar.

Fique atento ao chão falso.

CHEFE DE FASE



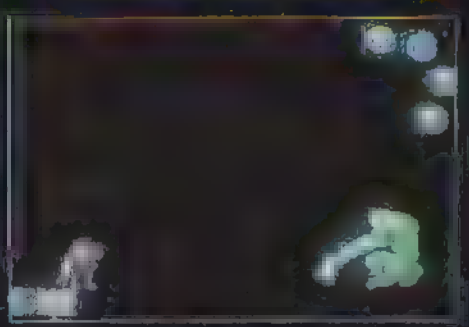
Nas fases intermediárias, há muitas vidas escondidas.

ESPECIAL

MASTER

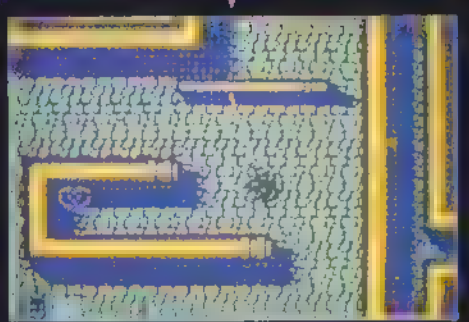
BATMAN

CHEFE DE FASE



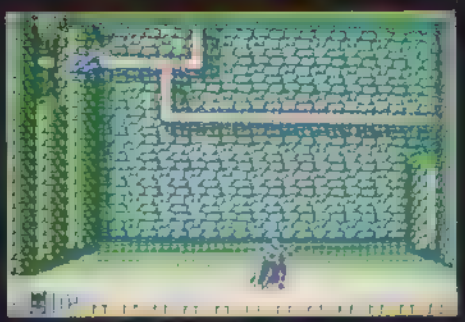
Para destruir o inimigo dessa fase atire vários bat-rangs enquanto estiver parado. Atenção às pedras gigantes que ele lança contra você. Permaneça no canto esquerdo da tela quando ele vier velozmente em sua direção.

4ª FASE



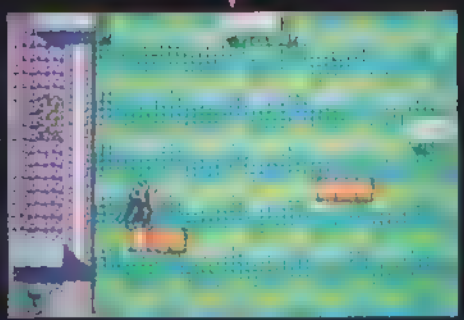
Agora você vai precisar de toda sua paciência, porque as vidas dessa fase foram colocadas propositalmente nos lugares mais difíceis. É mole?

CHEFE DE FASE



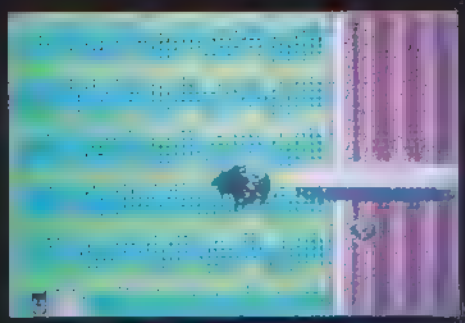
Olha quem está de volta - Mulher Gato. Para destruí-la lance mão do mesmo esquema da segunda fase. Não se deixe atingir pelas goteiras. O negócio é fritar o peixe sem tirar o olho da gata!

ÚLTIMA FASE



Continue nos subsolos. Dessa vez a dificuldade aumenta. No começo da cachoeira há um mal-encarado à sua espera, soltando mísseis. Desvie de suas investidas. Suba o máximo que puder para encontrar a saída. Ela está no topo.

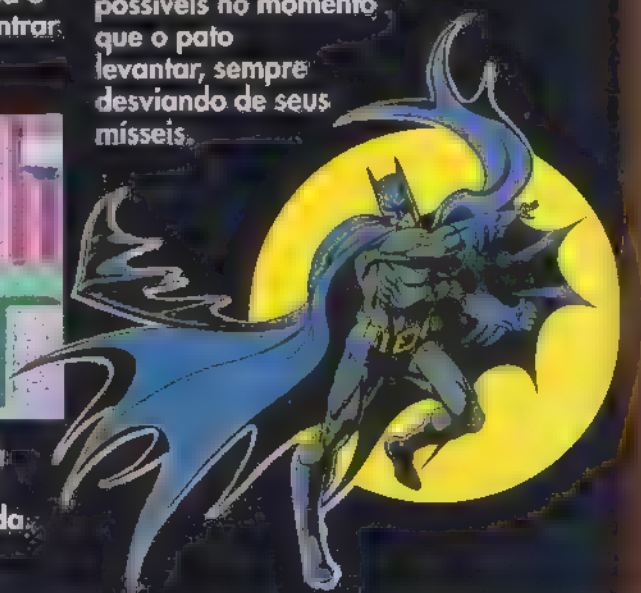
Para vencer o rio, agarre-se à primeira plataforma, bem na ponta. Pule e agarre a segunda.



Feito isto você encontrará outra cachoeira onde você tem que subir até o topo e atravessá-la planando com sua capa, pois não existe absolutamente nada no meio dela para se segurar.

CHEFE DE FASE

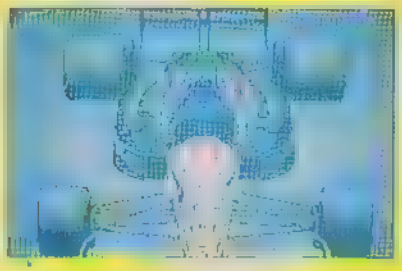
Até que enfim, apareceu o Pinguim. Ele solta bombas. Desvie quando ele der um rasante em sua direção. A melhor maneira de destruí-lo é atacá-lo com o bat-arpão. Depois de acertá-lo várias vezes ele some e volta rapidamente com cabos de guarda-chuva e seu pato gigante. Para acabar de vez com o criminoso, acerte-lhe o máximo de bat-arpões possíveis no momento que o pato levantar, sempre desviando de seus mísseis.



SUPERTÁTICAS

NAKAGIMA F-1
(Mega Drive)

PARA CONFERIR AS CLASSIFICAÇÕES



Na tela-título aperte: cima, A, B, C ■ Start. Em seguida surgirá o resultado de todos os pilotos até o instante.

MAGIN SAGA
(Mega Drive)

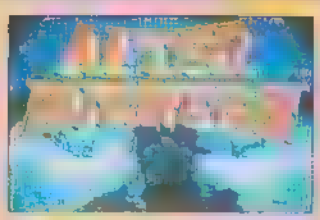
PERSONAGENS GIGANTES

Entre na tela de opções e coloque no Sound Test 18 e SE Test 72 Saia desta tela e comece o jogo Você poderá jogar direto no street mode (em que os personagens são gigantescos) ■ lutar com todos os mestres.

AFTER BURNER III
(Sega CD)

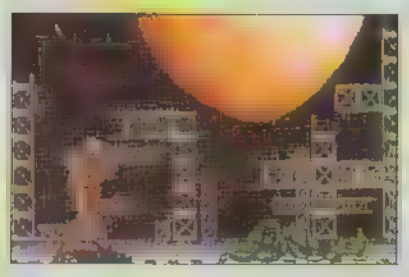
4ª FASE SEM RISCOS

Logo que começar o jogo, incline ■ sua F-14 XX em 180°. Use o After Burner e você chegará à primeira metade da quarta fase sem que nenhum tiro inimigo ■ acerte.



BLACK HOLE ASSAULT
(Sega CD)

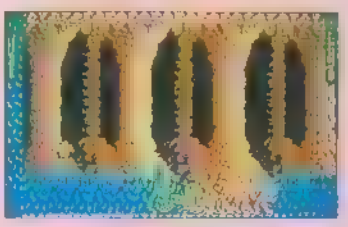
PARA DERROTAR O INIMIGO COM MUITA FACILIDADE



Coloque o nome de Bignet. Entre na Operation BHA e escolha o mesmo personagem (Bignet). Ao começar a batalha pressione start no controle 2. O inimigo será derrotado com esse simples gesto.

RASTAN
(Master System)

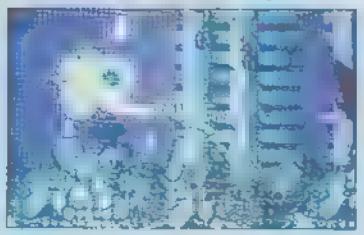
CONTINUES INFINITOS



Pressione Select, os botões 1 e 2 ■ direcional inferior esquerda simultaneamente. Espere o jogo de Rastan tornar-se azul ■ obtenha continues infinitos.

BIO HAZARD
(Mega Drive)

TELA DE SELEÇÃO



Quando o logo da Sega surgir, pressione cima e gire o controle em 360°, no sentido horário. A tela de seleção de fase irá aparecer.

SUPERTÁTICAS

GOVELIUS
(Master System)

CONTINUES

Quando a tela de game over aparecer, pressione os botões 1 ■ 2 simultaneamente. Você vai recomeçar no mesmo nível em que tinha parado na partida anterior.

BONANZA BROTHERS
(Mega Drive)

INVENCIBILIDADE TEMPORÁRIA

Quando encontrar alguma inclinação e permaneça imóvel nela. Deixe se acertar pelo inimigo e pronto. Você vai ficar invencível até pegar algum tesouro.

ACTION FIGHTER
(Master System)

INVENCIBILIDADE

Em vez de escrever seu nome, digite ■ palavra "SPECIAL" Com essa dica você vai se tornar invencível.

KENSEIDEN
(Master System)

FASE SECRETA

Escale o "Big Buddha" e pressione o direcional para cima. Você entra numa sala secreta.

SONIC 2
(Mega Drive)

CRIE O SUPER TAILS

1- Use a dica de seleção de fase (*SG* 20). Ouça as músicas 19, 65, 9, 17 e inicie com A + Start.
2- No sound test da seleção de fase ouça as músicas 4, 1, 2, 6, 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2, 4. Escolha a fase e comece.
3- Com o botão B entre no modo debug. Transforme-se em argolas e coloque 50 delas na tela .
4- Pegue as 50 argolas com o Sonic e pule para se tornar o Super Sonic. Transforme-se num box de item.
5- Quebre o box e aparecerá um item com duas setinhas. Transfira o poder para Tails. Pronto! Super Tails, com quase os mesmos poderes de Super Sonic.

Ao transferir poder, Sonic volta ao normal. Com mais 50 argolas forme ■ Super Dupla.

TERMINATOR II
(Mega Drive)

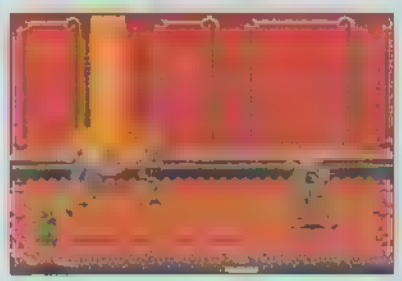
PULE DE FASE

Durante o intervalo entre uma fase e outra pressione: para cima, para baixo, para direita, para esquerda, nessa ordem.A partir desse momento sempre que você quiser, dê pause e aperte A, B e C simultaneamente. Dessa maneira, você passará automaticamente para o próximo estágio. Utilizando esse truque você é capaz de chegar até a última fase.

BARE KNUCKLE
(Game Gear)

INVENCIBILIDADE SELEÇÃO DE FASE

Na tela de option coloque no sound test 11 e pressione os botões 1 e 2 simultaneamente. Aparecerão dois itens novos. Damage ON ■ OFF (no OFF você não perde energia). Start Stage (escolha entre os estágios de 1 a 5).



TERMINATOR II
(Mega Drive)

NÃO AQUEÇA SUA METRALHADORA

Caso você tenha um controle Turbo, não deixe de ligá-lo. Agindo dessa maneira sua metralhadora, nunca fica aquecida, o que permite usá-la ininterruptamente.

CYBORG HUNTER
(Master System)

RESTAURE SUA ENERGIA

Toda vez que você reabastecer sua energia, saia da tela ■ retorne para o mesmo local. Desse modo, a energia irá aparecer novamente. Utilize esse truque até que seu Life esteja completo.

BATTLE OUT RUN
(Master System)

SELEÇÃO DE ESTÁGIO

Ao ligar o console mantenha os botões 1 ■ 2 apertados. No momento em que ■ tela de apresentação aparecer, solte os dois botões e pressione o botão 1 novamente. Uma nova opção surge na tela. Agora é possível selecionar qualquer nível do jogo pressionando para cima ou para baixo no controle. Simples, não?

AFTER BURNER
(Master System))

CONTINUES INFINITOS

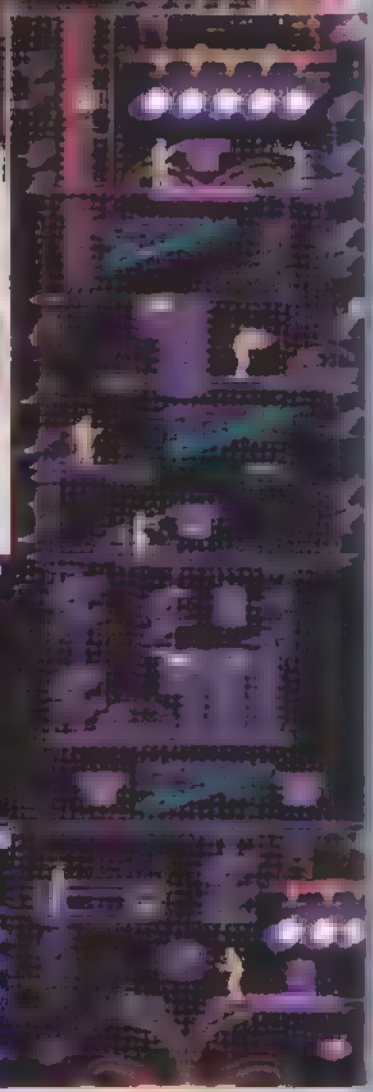
Para conseguir continues infinitos pressione o botão de pause exatamente 100 vezes antes que a tela de demonstração apareça (esse truque funciona apenas até o nível 17).

ESPECIAL
MEGA

A saga continua! Só que agora você tem os supermapas *SG* em montagem eletrônica para terminar o jogo

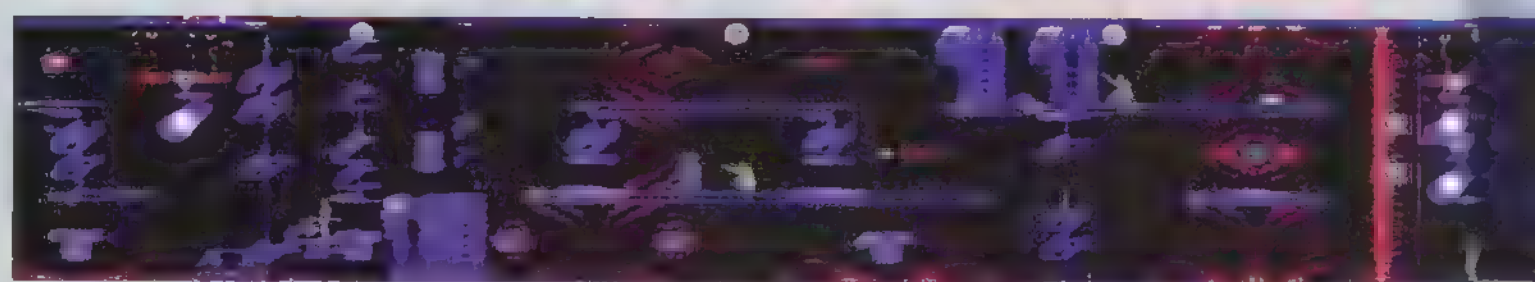
FLASHBACK

2ª PARTE



De baixo para cima, os andares 7, 4, 3, 2 e 1 da "Death Tower". Como em "O sobrevivente", com Schwarzeneger você enfrenta um torneio de vida ou morte

Existem pontos para salvar seus progressos nos seguintes andares: 7º, 5º e 3º. Use esse recurso sempre, pois assim você elimina qualquer possibilidade de se defrontar outra vez com os mesmos inimigos. No 1º andar, seus adversários caem no primeiro tiro, mas "ressuscitam" quando você se aproxima, cuidado! Seus inimigos ficam esverdeados e invenciveis pouco antes de partirem sobre sua pele. Nesse momento, fuja rolando



3ª FASE
DEATH TOWER

É sempre mais seguro voltar para recarregar sua energia do que seguir em frente com o shield baixo

A torre é um programa de TV no qual você vai concorrer à passagem para garantir seu retorno à Terra. Nessa fase da aventura existem ■ andares Curiosamente o percurso se inicia pelo oitavo, que é o mais baixo deles. Comece indo para a esquerda até encontrar o primeiro switch (alavanca), que abre automaticamente a porta do oitavo andar. Para chegar a ela, a única possibilidade é dar a volta por cima. Quando chegar ao elevador, suba e siga em direção à esquerda. Nesse local fica o switch capaz de abrir outra portinha. No sétimo andar, uma tarefa semelhante o aguarda: encontrar mais um switch ■ fim de cruzar outra entrada. Volte usando o mesmo caminho, mas vá rolando junto ao solo para evitar os disparos dlo laser. Não se distraia . No sexto, também existe um switch. Passe pelo laser rolando. No quinto andar há uma tela com três minas no chão. Para passar por elas sem sofrer prejuízos, será necessário correr ■ se dependurar na plataforma abaixo, pular uma mina ■ se dependurar novamente, subindo à esquerda. O modo mais fácil de superar as mina do quarto andar ee deixar-se explodir nelas ■ recarregar a energia logo a seguir.No terceiro andar, espere seus inimigos atacarem e mande bala. No primeiro e segundo andares é bem mais fácil encontrar os ciborgues para destruir. Só existe um ciborgue no primeiro andar. Para detoná-lo é preciso acertar-lhe 8 tiros. Missão cumprida, você merece o seu ticket de volta para a Terra.

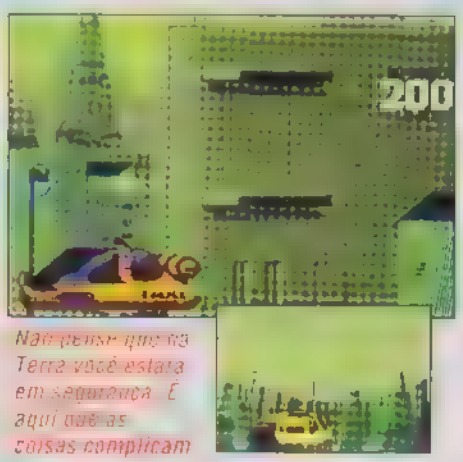
PASSWORDS

PIXEL
BETSY
PANCHO
STUDIO
TOHO
AKANE
INCBIN
CYGNUS

Um vencedor! Tudo isso apenas para conseguir o bilhete para aTerra

4ª FASE
EARTH

As imagens dessa fase mostram a Terra num estilo futurístico. Logo no começo você terá que se identificar com seu ID. No decorrer da trajetória você vai encontrar os vários inimigos para detonar. Todo cuidado é pouco, pois eles são capazes de flutuar. Para complicar, você pode contar exclusivamente com um recarregador de energia. Legal mesmo são os táxis que você pode pegar. Faça de conta que você é um vândalo e trate de estilhaçar as vidraças do cenário! Ingresse no bar e procure a passagem secreta para a base Alien. Não deixe de salvar ■ jogo antes de subir na plataforma. A parede vai se mover e surgirá uma pequena passagem para que você escape. No final da fase, mate o guardião e corra com todas as suas forças para não ser pego pelo fogo.



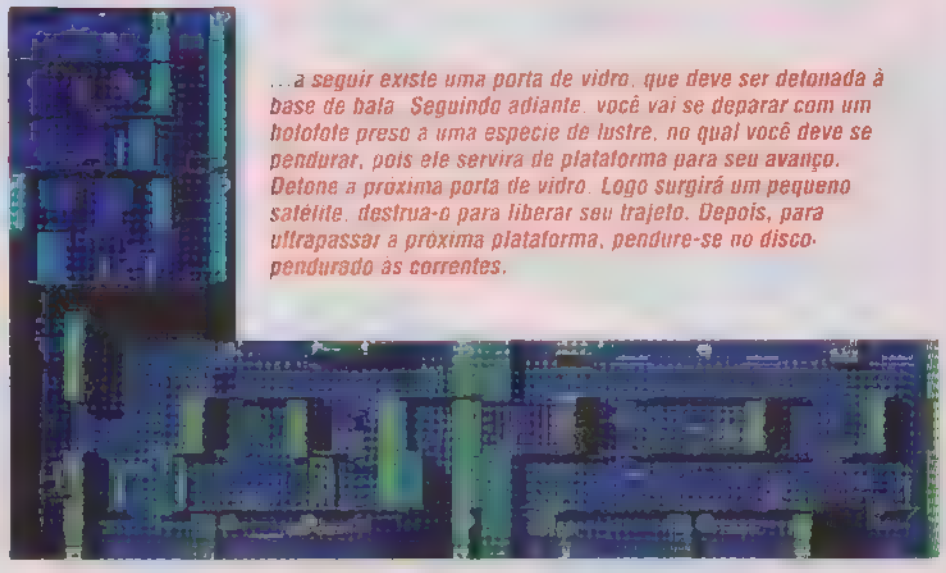
Não pense que na Terra você estará em segurança. É aqui até as coisas complicam

ESPECIAL MEGA

FLASHBACK

Logo no início uma grande encrenca. Você deve saltar - no escuro - da plataforma superior e agarrar a borda da plataforma seguinte, da qual você não tem visão nenhuma...

Agora você é prisioneiro dos alienígenas num calabouço. Trate de recuperar sua arma. Em seguida tente achar a saída desse inferninho. Muita atenção às armadilhas espalhadas pelo caminho. Nessa parte colha dois itens muito importantes: o tele-receiver e o tele-transporte. Para quê? Para transportar-se para lugares próximos com mais facilidade. No final da fase há um teletransportador que o levará direto para a nave Alien.

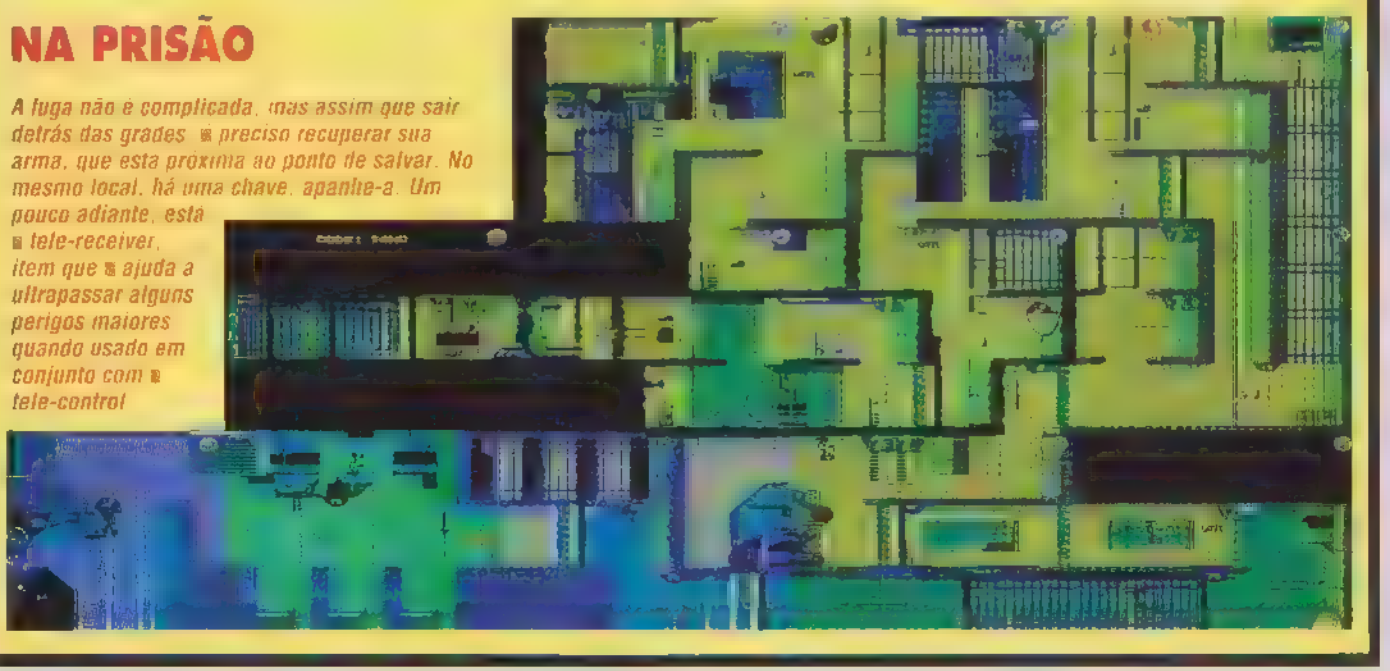


...a seguir existe uma porta de vidro, que deve ser detonada à base de bala. Seguindo adiante, você vai se deparar com um holofote preso a uma especie de lustre, no qual você deve se pendurar, pois ele servirá de plataforma para seu avanço. Detone a próxima porta de vidro. Logo surgirá um pequeno satélite, destrua-o para liberar seu trajeto. Depois, para ultrapassar a próxima plataforma, pendure-se no disco pendurado às correntes.

Não perca tempo nessa parte do jogo, corra se não quiser morrer tostado. Para abrir a porta você deve destruir o satélite

NA PRISÃO

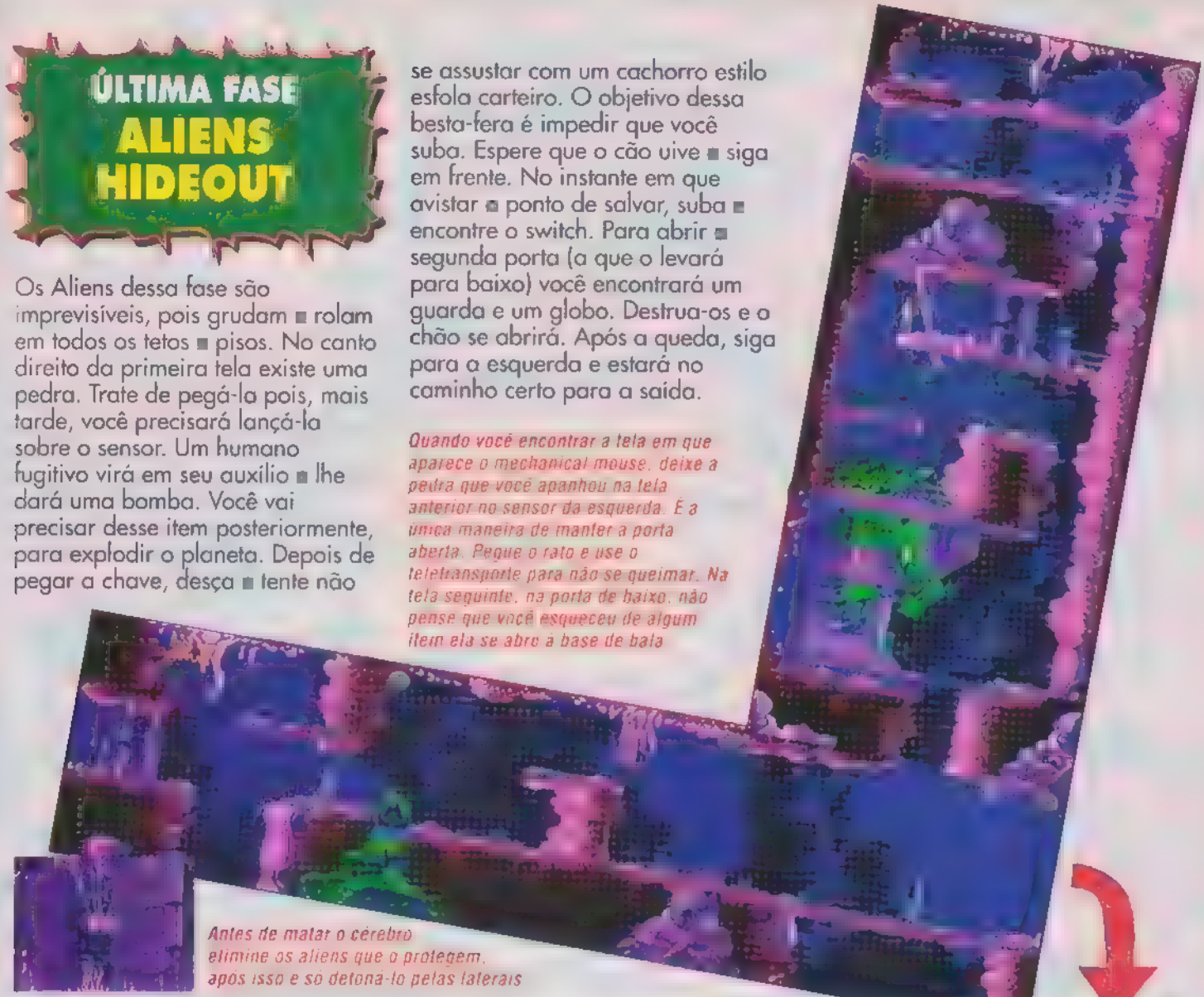
A fuga não é complicada, mas assim que sair detrás das grades é preciso recuperar sua arma, que esta próxima ao ponto de salvar. No mesmo local, há uma chave, apanhe-a. Um pouco adiante, está o tele-receiver, item que lhe ajuda a ultrapassar alguns perigos maiores quando usado em conjunto com o tele-control



ÚLTIMA FASE
ALIENS HIDEOUT

Os Aliens dessa fase são imprevisíveis, pois grudam ■ rolam em todos os tetos ■ pisos. No canto direito da primeira tela existe uma pedra. Trate de pegá-la pois, mais tarde, você precisará lançá-la sobre o sensor. Um humano fugitivo virá em seu auxílio ■ lhe dará uma bomba. Você vai precisar desse item posteriormente, para explodir o planeta. Depois de pegar a chave, desça ■ tente não se assustar com um cachorro estilo esfola carteiro. O objetivo dessa besta-fera é impedir que você suba. Espere que o cão uive ■ siga em frente. No instante em que avistar ■ ponto de salvar, suba ■ encontre o switch. Para abrir ■ segunda porta (a que o levará para baixo) você encontrará um guarda e um globo. Destrua-os e o chão se abrirá. Após a queda, siga para a esquerda e estará no caminho certo para a saída.

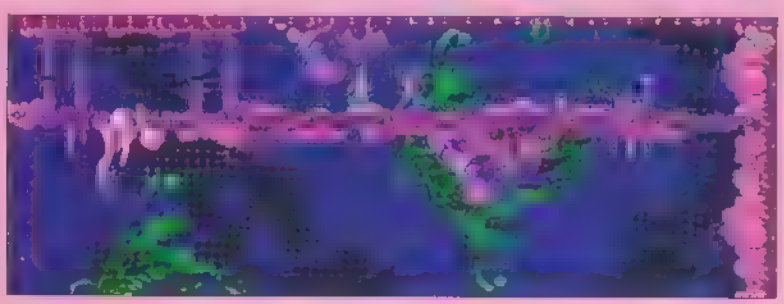
Quando você encontrar a tela em que aparece o mechanical mouse, deixe a pedra que você apanhou na tela anterior no sensor da esquerda. É a única maneira de manter a porta aberta. Pegue o rato e use o teletransporte para não se queimar. Na tela seguinte, na porta de baixo, não pense que você esqueceu de algum item ela se abre a base de bala



Antes de matar o cérebro elimine os aliens que o protegem, após isso é só detoná-lo pelas laterais

CHEFE DE FASE

Para conseguir exterminá-lo, é necessário destruir as duas balas que ele carrega nas laterais de seu corpo. Muito cuidado com os guardas grudentos, já que eles são capazes de subir pelas paredes, literalmente. Depois, elimine ■ máximo de inimigos que conseguir. Essa providência vai deixar seu caminho livre. No fim ■ fase você encontra uma plataforma. Jogue a bomba no canto direito da tela ■ aperte o switch. Capriche na pontaria ■ envie a bomba pelo elevador, que a transportará até o Alien Chefão. Corra em direção ao hangar sem perder um segundo sequer, porque você possui apenas um minuto para escapar. Quando chegar ao hangar encontre ■ plataforma que o leva para sua nave, fuja ■ deixe o planeta explodir.



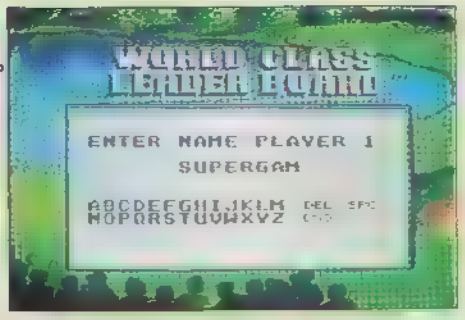
Com o Chefão eliminado, a porta se abrirá sem problemas

Ok, você venceu! Num dos finais mais espetaculares de todos os tempos, você vai ter direito a uma comemoração atípica, com uma longa hibernação espacial. Relaxe e jogue!

WORLD CLASS LEADER BOARD

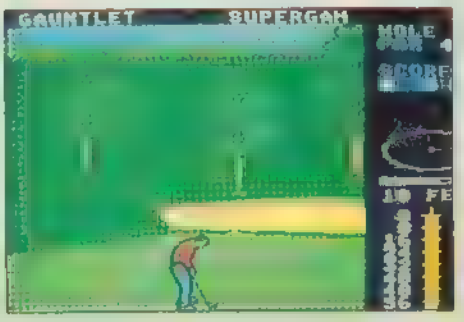
Concentração e confiança no taco são requisitos para se dar bem

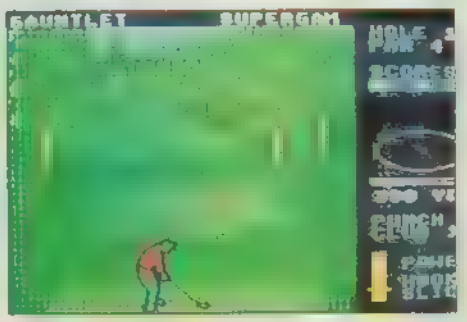
A U.S.Gold orgulhosamente apresenta um simulador de golfe para o Master System. São vários campos desse esporte nos mais diversos gramados. Tenha cuidado na escolha de seu taco, pois cada um deles foi especialmente desenvolvido para uma espécie de terreno. Também é necessário treino par conseguir dar o melhor efeito para suas tacadas. Existem quatro cursos para se jogar: St. Andrews, Gauntlet, Doral e Cypress Creek e quatro jogadores, com níveis de dificuldade que vão do profissional ao amador. O objetivo é acertar a bola no buraco com o mínimo de tacadas. A visão do jogo pode ser normal ou esquematizada (aérea). Durante a apresentação delicie-se com o sonzinho de fundo. Depois disso, nada de som, fica completamente mudo. O jogo é paradão como toda boa partida de golfe, que exige muita concentração. Um painel com o placar do jogo fornecerá as suas tacadas em comparação com a do oponente. Caso você tenha superado seu adversário, o número aparecerá em azul. Então, é só correr para o pódio, com elegância!



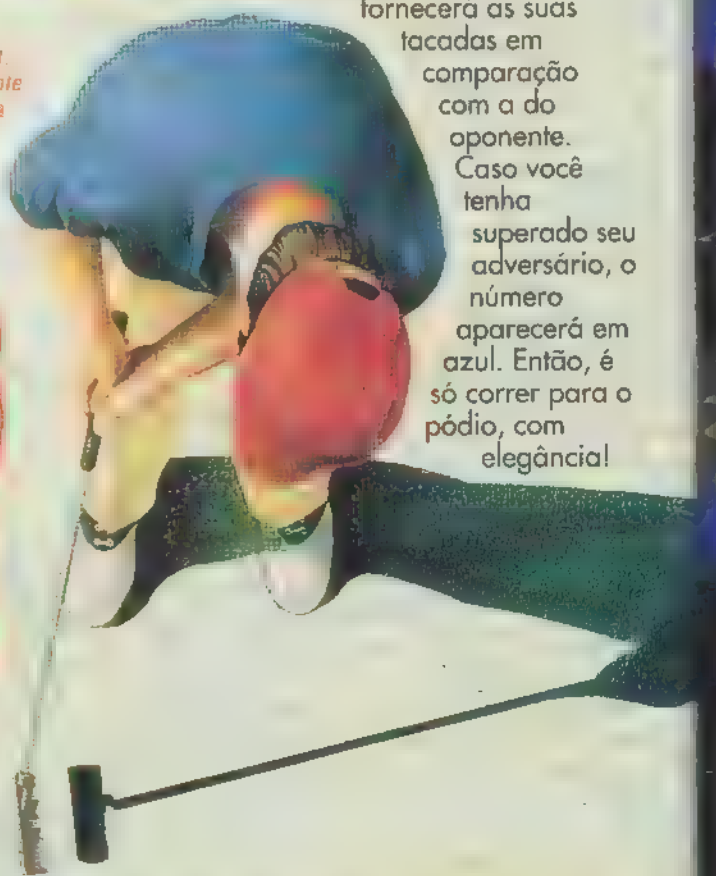
Utilize tacadas com efeitos para ultrapassar obstáculos mais difíceis

Quando chegar proximo ao buraco, não exagere na força





Os gráficos 3D são impressionantes devido a capacidade do Master System, mas a velocidade que o console processa essas informações é um pouco lenta, causando sono aos mais apressadinhos



SUPER MÁQUINA

A ... também fornece comandos com as últimas novidades do momento, fontes, complementos e acessórios de alta qualidade.

O Winners Boy é um gabinete com medidas reduzidas que já vem com TV e pode ser equipado com video game MEGADRIVE, SUPER NINTENDO e outros. Uma ótima opção de entreterimento para residências, consultórios, clubes, locadoras, buffets etc.

Fábrica ■ Show-room
R. Freire da Silva, 408 – Cambuci – São Paulo Capital
Vendas e Informações: 278.6970 ■ 270.8685

Uma criatura do mal quer sua pele! É para arrasar!!!

Calma, você não ligou seu videocassete, essa é a apresentação do cartucho

PREDATOR 2

Direto da tela do cinema para sua telinha, as aventuras de um policial contra um monstro aterrador

Quem assistiu ao filme e gostou, pode fazer um repeteco legal com o cartucho, bastante fiel à versão cinematográfica. Os cenários são as ruas de Los Angeles - coberturas dos edifícios, subterrâneos, o matadouro da cidade e outros locais apropriados para muita ação. Nosso herói é um policial que está na captura de um implacável e cruel assassino que arranca a pele de suas vítimas. Tentando fazer seu trabalho, o tira encontra pelo caminho uma gangue de traficantes fortemente armada. Eles fizeram alguns reféns entre a população inocente. O policial precisa enfrentá-los, resgatar os prisioneiros e fugir da mira do Predador para não virar churrasco em suas mãos. Metralhadoras, revólveres e granadas podem ser escolhidos, conforme a necessidade. O lance é resgatar os reféns o mais rápido possível. Atirar nas bocas de bueiros também é ótima idéia. As caixas de primeiros-socorros reabastecem a energia. Fique ligado nos chefes de fase que podem ser helicópteros, caminhões despejando barris, ou ainda um punk dentro do metrô.

Essa é a fera que você tem que exterminar, usando todo o arsenal de armas que você tem à sua disposição durante o jogo

Os três pontos indicam que o Predador o espreita o jogo todo. Evite que a mira fique sobre a cabeça dos reféns ou sobre a sua

Os traficantes surgem de diversos lugares, como o bueiro. No final da fase, eles ressuscitam, dando mais trabalho

LIGUE AGORA E CONCORRA A UM SUPER "NINTENDO COMPLETO"

LUFY & SAMY GAMES

MEGA DRIVE	US$
ASSI	21,00
TER BURNER II	23,00
EN III	24,00
EL MERMAID	18,00
MAN II O RETORNO	19,00
MAN III	31,00
LS X LAKERS	17,00
AKAN	31,00
UBLE DRAGON III	28,00
O GOLFINHO	19,00
MUTANTS	19,00
AL FURY	38,00
MADEN 93	28,00
DONALD'S II	30,00
L HOCKEY 93	21,00
GA GAIDEN	31,00
I RUN 2019	30,00
PER BOY II	31,00
WER ATLETE	21,00
AD RUSH II	20,00
SONIC II	20,00
SHADOW OF THE BEST II	30,00
STREET OF RAGE II	28,00
TARTARUGA NINJA IV	19,00
TINNY TOON	23,00
TALESPIN	23,00
TOE JAN & EARL	20,00
THUNDER FORCE	23,00
WORLD OF ILUSION	23,00
JAMES BOND	15,00

NINTENDO	US$
BATLEOTADS	19,00
BEST OF THE BEST	20,00
FELIX CAT	20,00
FLINTSTONES	20,00
MEGA MAN VI	17,00
PRINCE OF PERSIA	23,00
ROBOCOP IV	17,00
SPIDERMAN	19,00
STREET FIGHTER III	26,00
STREET FIGTHER IV	28,00
TALESPIN	20,00
TARTARUGA NINJA III	19,00
TINNY TOON II	22,00
THE ARIEL MERMAID	17,00
WAKY RACES	21,00

SUPER NES	US$
ALIEN X PREDATOR	36,00
BATMAN II O RETORNO	36,00
FAMILIA ADAM'S II	38,00
FATAL FURY	54,00
FINAL FIGHT GUY	38,00
LETHAL WHEAPON	40,00
NIGEL MANSELL	40,00
POWER ATLETE	28,00
PRINCE OF PERSIA	30,00
RAMA ½ II	46,00
ROAD RUNES	43,00
STAR FOX	55,00
SOCCER CHAMPION	30,00
SPIDERMAN	28,00
STAR WARS	28,00
STREET FIGHTER II	45,00
STREET FIGTHER II½	60,00
SUPER MARIO KART	60,00
SUPER SOCCER	51,00
TARTARUGA NINJA IV	31,00
TINNY TOON	28,00
TOP GEAR	28,00
TWIN VOLLEY	38,00

ACESSÓRIOS	US$
ADAP. MEGA DRIVE	7,00
ADAP. NINTENDO 60/72	6,00
ADAP. S.FAMICON/S.NESS	15,00
CONTROLE P/ S. NESS	25,00
CONTR. P/ S.NESS TURBO	25,00
CONTROLE MEGA DRIVE	14,00
RF.P/ M. DRIVE	8,00

APARELHOS	US$
MEGA DRIVE	170,00
SUPER NESS (BABY)	175,00
SUPER NESS(COMPLETO)	215,00

TEMOS OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS. SOLICITE NOSSA TABELA COM 500 TÍTULOS

DESCONTOS PROMOCIONAIS PARA MONTAGEM DE SUA LOCADORA.
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO, INCLUSIVE POR TELEFONE

HORÁRIO DE ATENDIMENTO: DAS 9 as 21hs DE 2a à 6a FEIRA AOS SÁBADOS DAS 9 às 18hs.

FONE/FAX: (011) 494.3455 - 791.0172
EMBÚ DAS ARTES - SP

Game Action

O melhor do mundo dos games num único lugar!

SUPER NES/FAMICOM

Títulos	US$
...er Strike Eagle	65,00
... Arthur	65,00
...s Nightmare	60,00
... Alone 2	60,00
...oop 3	60,00
... Strike Gunner	40,00
... Clash	50,00
...er Man	60,00
[illegible]	50,00
...A All Star Challenge	60,00
[illegible]	70,00
... Speed	70,00
...e of Persia	65,00
...y Connor's	70,00
...ester Cheetah	70,00
...ng Mortifera	70,00
...er Soin	70,00
... Gear	60,00
... Duel	70,00
[illegible]	70,00
... of This World	70,00
...ckey Magical Quest	70,00
... PA Hockey 93	70,00
...eet Fighter 2	80,00
... Toon	70,00
Super Mario Kart	60,00
Wing Commander	60,00
...ay	60,00
... World	65,00
...ble Dragon	60,00
Super Star Wars	65,00
... Exhaust Heat	60,00
...en X Predator	90,00
...rfox FX	90,00
...ÇAMENTOS	LIGUE
... Crush	36,00
Cosmo Gang Puzzle	36,00
... Pay	36,00
Dona Dance	40,00
Kick Off	36,00
... Tennis Tour	28,00
Goal	36,00
... Blazers	36,00
Super ... Hero	36,00
Street Fighter	38,00
Final Fight Guy	38,00
F-Zero	36,00
Power Athlete	38,00
Fatal Fury	38,00
Batman Returns	45,00
Nigel Mansel	45,00
LANÇAMENTOS	LIGUE

NINTENDO 8 BITS

Títulos	US$
Super Mario Bros	5,00
... Ninja	4,00
Punisher	4,00
... Gladiators	14,00
N.Y. Nyamers	14,00
Battle Toads	14,00
Rocketeer	14,00
... Brothers	14,00
Indiana Jones	14,00
Wrestle Mania Challenge	14,00
Mega Man 4	14,00
[illegible]	14,00
Robin Hood	14,00
Star Wars	14,00
Tom & Jerry	14,00
Snow Brothers	14,00
California Games	14,00
Home Alone	14,00
Peter Pan and Pirates	14,00
Back To The Future	14,00
Muppet Adventure	14,00
Dragon's Lair	14,00
Frankstein	14,00
Simpsons 2	14,00
Street Fighter	25,00

ALTERNATIVOS

Títulos	US$
Dragon Bal 2	38,00
...eet Fighter 2 1/2	65,00

APARELHOS

Produtos	US$
Super Nintendo (Super Set)	200,00
Super Nintendo (Control Set)	60,00
Neo Geo (Prata)	430,00
Neo Geo (Ouro)	750,00
Game Boy	0,00

ACESSÓRIOS

Produtos	US$
Joystick Asci Pad (SNes)	36,00
Joystick Pro Pad (SNes)	36,00
Joystick SB King (SNes)	100,00
Joystick Capcom S. Fighter 2	150,00
Joystick Arcade (Neo Geo)	77,00
Joystick Original (SNes)	30,00
Adaptador Honey Bee (SNes/Famicom)	18,00
Modulador R.F. (Neo Geo)	12,00
Game Genie (SNes)	80,00

Game Action

GAME ACTION COM. IMP. EXP. LTDA.
TEL/FAX: (011) 240-9990 e 543-1989

CLUBE DO CHEFE

SG contrata ombudsman para defender direitos do leitor

O ombudsman contratado pelo Chefe é uma espécie de advogado do leitor, que tem como tarefa cuidar da qualidade das informações que saem nas revistas de games, inclusive, e principalmente, da *Supergame*. Esse tipo de profissional já existe em jornais e revistas de todo o mundo. O de *SG* já está de olho em tudo que está sendo publicado e falado sobre o assunto.

Fiquem calmos! O seu Mega Drive não ficará ultrapassado tão cedo. A "notícia" que afirma serem o Mega Drive 2 e o Mega-CD 2 "superiores" às primeiras versões dessas máquinas - com recursos "muito além da imaginação", é enganosa. Os dois já estão à venda no Japão desde 23 de abril, sem chip SFX, mais cores ou processamento mais rápido. Os novos modelos são mais baratos, e só.

Este é o Mega Drive 2 - e ponto final

O troféu Pinóquio deste mês, no entanto, vai para o estranhíssimo boato de que a Apple, a fabricante dos computadores Macintosh, estaria produzindo drives de CD-Rom para Super Nintendo! Se a Apple fosse fabricar qualquer coisa para a Nintendo, estaria na capa do **Wall Street Journal**, do **Financial Times**, da **Gamepower**, etc. A Apple não tem nenhum acordo para produção de CD-ROMs para o SNes. É verdade que uma revista japonesa, a **Famitsu**, publicou uma foto com o SNes sobre um CD-ROM da Apple, mas sua intenção, explicitada no texto, no idioma japonês, é claro (alô, alô moçada, informação é coisa séria, tem que ser checada, não basta deduzir a partir de figurinhas!) era mostrar como ficaria fisicamente o CD-ROM do SNes. CD-ROM, por enquanto, só pra Mega e PC Engine.

Akira E[illegible], 17 anos, nasceu no Japão e sonha cursar a Epix Game School, escola japonesa para diretores de games. Já meditou no Nepal e morou em Chinatown. É a maior prova de que nossos japoneses são mais informados e rigorosos que os outros

Outra conversa que surgiu e deve estar preocupando todos os pais do Brasil é sobre jogos eróticos. São todos piratas, vendidos só por debaixo do pano. A Sega não produziu, nem nunca produzirá tais jogos. Só para relembrar, ela moveu uma ação contra a Razorsoft em 91, obrigando-a a cobrir os seios de uma estátua no cenário do jogo **Stormlord**. E em **Earnest Evans**, a personagem Anette aparece coberta por um lençol numa das cenas. Na concepção original, apareceria totalmente nua. A Sega é muito rigorosa com essas coisas.

Mais uma perguntinha só, bem ingênua. Tá rolando uma história que a SNK dará suporte técnico para a Sega e para a Nintendo. Quem fizer a melhor adaptação de seus jogos leva. O jogo **Fatal Fury** (Mega e SNes) foi reprogramado pela Takara. Nesse caso, quem leva o prêmio? Vocês acham mesmo que gigantes como Sega e Nintendo precisam de apoio técnico?

Essa é pro Grande Chefe que me contratou. Na edição 22 da sua grande revista, o item sino, da matéria **Landstalker**, indica a presença de vida, não de seres vivos... Fiquem todos alertas porque cheguei pra ficar. Se pintar alguma conversa estranha sobre games, escrevam. Eu tiro a limpo!

PARTICIPE!!!
Arte no envelope

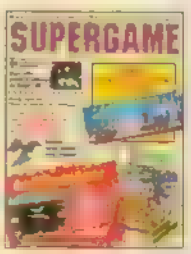
O Chefe detesta coisas paradas, deve ser influência do videogame. Então ele instituiu por uns tempos o correio artístico. Você bola e desenha, no capricho, um envelope radical. Dentro dele manda seus dados pra Redação. Durante dois meses vamos premiar com camisetas da SG os três melhores, que serão escolhidos por uma comissão julgadora. Entendeu? O desenho deve estar na parte de fora do envelope, ou seja, o próprio. O resultado será publicado em SG nº 27. Ok?

A revista americana Electronic Gaming publica envelopes desenhados

HÁ UM ANO

SUPERGAME Junho de 1992

Já se passaram 365 dias desde que apresentamos na praça um jogo para o Mega-CD. Naquela época, **Kabuki** era novidade absoluta. **Desert Strike** estava saindo nos States e a Tec Toy, aproveitando o ensejo da Olimpíada de Barcelona, lançava por estas bandas **Olimpic Gold**. Para detonar, como de costume, demos todas as dicas de **Jewel Master** (Mega) e **Flintstones** (Master). Tinha supertáticas pra todos os gostos: **Immortal**, **Phantasy Star**, **Golden Axe II**, **Lucky Dime Caper**. E para completar a edição com chave de ouro, como de costume, o brinde foi um supercartaz do sempre atual **Sonic**.



LOCADORAS CONVENIADAS

GAME HOUSE
Rua Teresa, 1515 Lj 147 - Petrópolis - RJ - Te (0242) 31 1352
Rua 16 de Março, 388 - Petrópolis - RJ - Tel: (0242) 31.1352
Av. Maestro Paulo e Silva, 400 Lj. 377 - Ilha Plaza

TARGET
Av. [illegible] 1, 195 - Setor Oeste - GO - Tel. (062) 291.1607
CEP 74125 020

DTA GAMES
Rua Joaquim Floriano, 864 - Itaim - São Paulo - SP
Tel. (011) 820 1566 ou 820 6921 - CEP. 04534-003

HOLLYWOOD GAMES
Av. João Pessoa, 497 Sto. André - São Paulo - SP
Tel: (011) 447 5680 CEP: 09230 650

SPEED GAMES
Rua Pastor Alberto Augusto, 691 - Sta. Maria - Santos - SP
Tel: (0132) 30 7760 CEP: 11089 200

TOKI GAMES
Rua Min. Calógeras, 1223 - Joinville - Sta. Catarina - SC
Tel: (0474) 33.6572 - CEP: 89201 500

GAMES [illegible] GAMES
Rua Guarani, 283 - São Paulo - [illegible]
Tel: (011) 227.3742 - CEP: 01123 040

PLAY GAMES
Rua Madre Cabrini, 299 - V. Mariana - São Paulo - SP
Tel. (011) 575.9730 CEP. 04020 001

SCOPE GAMES
Rua Joaquina Ramalho, 1304 - V. Guilherme - SP
Tel. (011) 267 1487 ou 290 9149

NBN Comercio
Rua Epaminondas Neves 285 - Sorocaba - SP
Tel. (0152) 33 9715

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

MANIAC GAMES
Rua Domingos de Morais, 211 2º andar Sl.3 - Paraíso - SP
Tel. (011) 549 2816 - CEP. 04010 970

TECNOFAX
Rua Sta. Ifigênia, 295 - 1º andar Cjs. 114/115
São Paulo - SP - Tel. (011) 222.1471 ou 222.9083
CEP. 01207 001

DIGITEC - AUTORIZADA TECNOFAX
Av. Eng. Roberto Freire ojo 44 - Shooping Cidade Jardim
Natal - RN - Tel. (084) 217.5935 ou 231 9258
CEP. 59080 400

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

• Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis ■ Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno ■ Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games ● Cartuchos.
• Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio ■ Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM
AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.. (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games ■ Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

CLUBE DO CHEFE

CLASSIFICADOS

GAME SHOP
A melhor locadora do Tucuruvi.
Rua: Tanque Velho, 26.
(Travessa da Av. Guapira)

ELITE VIDEO GAMES
Tudo para seu videogame.
Consulte nossos preços.
Tel: 463 3715

HOLLYWOOD GAMES
Faça 6 locações e ganhe uma camiseta super legal!
Mega - Master - Super Nes - Sala de Jogos
Av. João Pessoa, 497 Camilópolis - Santo André - SP
Tel.: (011) 447-5680

TARGET
LOCAÇÃO E VENDAS
- ACESSÓRIOS
- CARTUCHOS
- CONSOLES
- ASSISTÊNCIA TÉCNICA

VÍDEO GAME E LOCADORA
Av. R-1, nº 195 - St. Oeste
Goiânia - GO - Tel.: (062) 291.1607

PLAY GAMES
Consoles — Fitas — Acessórios

Em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
R. Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - Santos - SP
Tel.: (0132) 30-7760

MANIAC GAMES

Transcodificações com o menor preço do Brasil
Confira: Super Nes e Mega Drive US$ 10,00
Nintendo Americano ou Japonês US$ 15,00
Consertos de Games e aparelhos eletrônicos com garantia. Vendas de Vídeo Games, Cartuchos e Acessórios para todo o Brasil via Sedex. Descontos especiais para revendedores.
Rua Domingos de Moraes, 211 2º andar Cj. 3 CEP: 04010-970 — São Paulo — SP Tel: (011) 549.2816

GAME LOCADORAS
NOVIDADES PARA SEU GAME SALOON

CONTROLE TIME INDICAÇÃO EM DISPLAY CONTROLADOR EVENTOS
2 MESA COM COMANDOS PROFISSIONAIS IDEAL PARA GAME LOCADORAS, GAME SALOONS, RESIDÊNCIAS, BUFFETS ETC. ADAPTÁVEL PARA QUALQUER GAME

(011) 223-1887
GAME SOFT Talento Tecnologia 857-17..

NORMANGAME
CARTUCHOS E VIDEO GAMES EM GERAL

TEC TOY

- Conheça nossa loja de Teste da TEC TOY.
- Temos toda linha de Videogames e brinquedos TEC TOY.
- Preços especiais para locadoras e revendas.
- Entrega via sedex para todo o Brasil.

Rua Santa Ifigênia, 190 — CEP: 01207-000 Telefax: (011) 229.8656 — São Paulo

Senhoras e senhores, suas dúvidas transcendentais sobre golpes, chips ou o que for têm aqui resposta imediata

Giratória

Gostaria de saber como o pessoal da ***SG*** fez para dar a giratória com a personagem Axel do jogo **Bare Knucle II**, mostrado na revista nº 19, pág.13. Vocês disseram: "Giratória A", na legenda da foto. Pois eu já tentei de tudo e não consegui nada, espero que esse golpe realmente exista e que vocês me ensinem a executá-lo. Um abração!

Alessandro M. Aliberti
São Paulo - SP

RDC: *Abração, Alê! O papo é o seguinte chapinha: para ver o movimento da foto, você pula e aperta o botão de chute. No entanto, não se verá a giratória, pois usamos um protótipo por ocasião daquela foto. O jogo acabou sofrendo alterações posteriormente.*

Perguntinhas

Quando chegará o controle de 6 botões para o Mega? **Street Fighter II** chegará para o Mega Drive ou Mega CD? Quando sairá **Fatal Fury**?

Gustavo Aquino
Curitiba - PR

RDC: *Será vendido separadamente, para quem não comprar o Mega Drive 2. Street Fighter II é para Mega Drive. Fatal Fury, pasme, está nesta edição, completinho!*

Chip Esperto

Graças às suas informações, eu soube que para acoplar o Mega CD americano, ou seja, o CD-ROM americano ao Mega japonês, é preciso uma adaptação técnica no aparelho, que é uma troca do chip. Que chip é este e onde posso encontrá-lo?

Morvan Gomes Souza Ribeiro
Ipatinga - MG

RDC: *Atenção, Morvan, consulte antes uma assistência técnica especializada. Só um conhecedor de eletrônica pode fazer essa operação a contento. A boa notícia é que essa adaptação custa relativamente pouco.*

SCOPE games®

COMPRA - VENDA - TROCA - LOCAÇÃO
CARTUCHOS
CONSOLES
E ACESSÓRIOS
PARA VÍDEO GAMES

CARTUCHOS NOVOS E USADOS A PARTIR DE:

MEGA DRIVE US$ 8,00
SUPER NINTENDO US$ 18,00
NINTENDO US$ 6,00

• Tudo com garantia total
• Solicite tabela de preços ou faça-nos uma visita

RUA JOAQUINA RAMALHO, 1304 - V. GUILHERME - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 267-1487/290-9149

CARA, SEM SUPERGAME NÃO HÁ JOGO!

Complete sua coleção de Supergame e entre para um verdadeiro time de feras.

A "HISTÓRICA" 1º EDIÇÃO TAMBÉM ESTÁ NESSA! São apenas alguns exemplares. Quem chegar 1º, leva! Não marque bobeira. Essa edição não será reimpressa.

Compre um exemplar antigo, pague apenas o preço da edição que estiver em banca e ganhe também a carteirinha do Clube do Chefe!

Em todas as edições, dicas clássicas e pôsters animais!

Ed. 2 - Fantasia e Streets of Rage
Ed. 3 - RPG'S, CD-Rom
Ed. 4 - Pit Fighter
Ed. 5 - Midnight Resistance, Alex Kid High Tec World
Ed. 6 - Quack Shot, Spiderman (Mega), Indiana Jones (Master)
Ed. 7 - Golden Axe II, Alienstorm (Master)
Ed. 8 - Art Alive, Mega-CD
Ed. 9 - Fighting Masters, Action Replay, El Viento
Ed. 10 - Spiderman (Arcade), Two Crude Dudes Ed. 11- Olimpic Gold e Jewel Master
Ed. 12 - Kid Chamaleon, R-360, Bart Simpson
Ed. 13 - Taz Mania e Running Battle
Ed. 14 Terminator e Taz Mania
Ed. 15 - Evander Holyfield e Prince of Persia
Ed. 16 - Sonic II, Shinobi II Ed. 17 - Superman, Atomic Runner e Tom & Jerry
Ed. 18 - Esqueceram de Mim e G-Loc, Death Duel
Ed. 19 - ECCO, Sunset Riders e Batman Returns

Para conseguir uma edição antiga, fale com o jornaleiro ou o distribuidor da sua região. Você também pode escrever para:

DINAP
a/c Números Atrasados, Estrada Velha de Osasco, 132, Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP

Faça agora a sua assinatura!

(011) 851-3111

Este número também é sua linha direta com a SUPERGAME. Você pode dar sugestões, reclamar... encher mesmo!! Se preferir, escreva para Nova Cultural.

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

SUPERGAME
ANO 2 - Nº 23 - JUNHO DE 1993

Diretora responsável: Iara Rodrigues

REDAÇÃO
Editor: Matthew Shirts
Editor de Arte: Omar Grassetti
Chefe de Arte: Hamilton Marcos Fernandes
Assessor Editorial: Fabio Pedersen Poncheri
Assistente de Arte: Maria Cristina Braga
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara e Estela A. B. Squaris
Secretário de Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Consultores (textos): *Marcelo Câmara, Marcelo Morales, Márcia Maresti Lima,*
Consultores (jogos): *Akira Suzuki, Fabiano Ricardo Ximenes, André Luis A. Cingano, Cássio Blaisi Oliveira,*
Consultores (fotos): *Fran Moreira, Arnaldo Bento*
Ilustrações: *Murilo Martins, Osnei, Weslllen da Silva, Ricardo Vivona, Donizeti Amorim da Silva*

MARKETING
Gerente: José Renato D. Aguiar
Gerente de Produto: Henri Zetune
Assistente de Marketing: Roberto Carnicelli
Propaganda e Promoção: Omar Grassetti, Carlos Eduardo Guida, Ione F. Belmont, Hiroko Sassaki

PUBLICIDADE
Diretor Responsável: Walter Thomé
Gerente: Paulo P. P. A. Prado
Coordenadora: Ane Shirley M. Ramos
Contatos: Fabiana F. do Amaral Kerr , Josy Peres
Marketing Publicitário: José Renato D. Aguiar

SUPERGAME é uma publicação mensal da Editora Nova Cultural Ltda. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha de Azevedo, 346, 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones:** Central de Atendimento: (011) 851-3111; Fax: (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; Redação: (011) 851-3644, ramal 255; Caixa Postal: 9442 - SP - CEP 01051; Publicidade: (011) 851-3644, ramal 263. Distribuição Portugal: Distribuidora Jardins de Publicações Ltda., Quinta de Pau Varais, Azinhaga dos Fetais, 2685 Camarate, Lisboa, telefone: 947-2542

Distribuida com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações. A/C Números Atrasados Caixa Postal Nº 2505 CEP 06053-990 Telefone: (011) 268-2522, ramal 213

Uma edição que não vai deixar joystick sobre console!

DAQUI A 15 DIAS NAS BANCAS

GAMEPOWER

1 ano de vida! (e de muita pancadaria)

GRÁTIS

DICIONÁRIO TRILÍNGUE - INGLÊS, JAPONÊS E PORTUGUÊS - DE VIDEOGAME!

SUPERCONCURSO

DESENHE PERSONAGENS DE STREET FIGHTER II E CONCORRA A 3 SNES.

DEMAIS!

AS 1as FOTOS!

STREET FIGHTER II TURBO

(DE VERDADE!!!) PARA SNES

- Aliens 3
- Tazmania
- Especial! Todas as pistas de Nigel Mansell F-1 Challenge
- Mais uma fase secreta de Starfox
- Duck Tales 2 para NES!

E MAIS:

20 DICAS DE ARREBENTAR!

SEMPRE BRINDES RADICAIS!

GAMEPOWER

A única 100% compatível com Nintendo.

DESTA VEZ A MARJORIE VIAJOU!

NOVA CULTURAL

ESTRATÉGICO

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 -
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377